Pioneer sound.vision.soul

SOUND & VISIONミキサー

SVM-1000

取扱説明書

このたびは、パイオニアの製品をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。
この取扱説明書をよくお読みになり、正しくお使いください。
特に、**「安全上のご注意」**は必ずお読みください。
なお、「取扱説明書」は「保証書」、「ご相談窓口・修理窓口のご案内」と一緒に必ず保管してください。

安全上のご注意

安全に正しくお使いいただくために

絵表示について

この取扱説明書および製品への表示は、製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するために、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は次のようになっています。
内容をよく理解してから本文をお読みください。

⚠警告 この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

⚠注意 この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

絵表示の例

△記号は注意(警告を含む)しなければならない内容であることを示しています。
図の中に具体的な注意内容(左図の場合は感電注意)が描かれています。

⃠記号は禁止(やってはいけないこと)を示しています。
図の中や近くに具体的な禁止内容(左図の場合は分解禁止)が描かれています。

●記号は行動を強制したり指示する内容を示しています。
図の中に具体的な指示内容(左図の場合は電源プラグをコンセントから抜け)が描かれています。

⚠ 警 告

〔異常時の処置〕

- 万一煙が出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると火災・感電の原因となります。すぐに機器本体の電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。煙が出なくなるのを確認して販売店に修理をご依頼ください。お客様による修理は危険ですから絶対におやめください。
- 万一内部に水や異物などが入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて販売店にご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。
- 万一本機を落としたり、カバーを破損した場合は、機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて販売店にご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

〔設置〕

- 付属の電源コードはこの機器のみで使用することを目的とした専用品です。他の電気製品ではご使用になれません。他の電気製品で使用した場合、発熱により火災・感電の原因となることがあります。また、電源コードは本製品に付属のもの以外は使用しないでください。他の電源コードを使用した場合、この機器の本来の性能が出ないことや、電流容量不足による発熱により火災・感電の原因となることがあります。
- 電源プラグの刃および刃の付近にほこりや金属物が付着している場合は、電源プラグを抜いてから乾いた布で取り除いてください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。
- 電源コードの上に重いものをのせたり、コードが本機の下敷きにならないようにしてください。また、電源コードが引っ張られないようにしてください。コードが傷ついて、火災・感電の原因となります。コードの上を敷物などで覆うことにより、それに気付かず、重い物をのせてしまうことがあります。
- 放熱をよくするため他の機器、壁などから間隔をとり、またラックに入れるときはすき間をあけてください。また、次のような使い方で通風孔をふさがないでください。内部に熱がこもり、火災の原因となることがあります。
  - あおむけや横倒し、逆さまにする。
  - 押し入れなど、風通しの悪い狭いところに押し込む。
  - じゅうたんやふとんの上に置く。
  - テーブルクロスなどをかける。

〔使用環境〕

- この機器に水が入ったり、ぬらさないようにご注意ください。火災・感電の原因となります。雨天、降雪中、海岸、水辺での使用は特にご注意ください。
- 風呂場・シャワー室などでは使用しないでください。火災・感電の原因となります。
- 表示された電源電圧(交流100ボルト 50 Hz/60 Hz)以外の電圧で使用しないでください。火災・感電の原因となります。
- この機器を使用できるのは日本国内のみです。船舶などの直流(DC)電源には接続しないでください。火災の原因となります。

〔使用方法〕

- 本機の上に花びん、植木鉢、コップ、化粧品、薬品や水などの入った容器または小さな金属物を置かないでください。こぼれたり、中に入った場合、火災・感電の原因となります。
- ぬれた手で(電源)プラグを抜き差ししないでください。感電の原因となることがあります。
- 本機の通風孔などから、内部に金属類や燃えやすいものなどを差し込んだり、落とし込んだりしないでください。
  火災・感電の原因となります。特にお子様のいるご家庭ではご注意ください。
- 本機のカバーを外したり、改造したりしないでください。内部には電圧の高い部分があり、火災・感電の原因となります。内部の点検・整備・修理は販売店にご依頼ください。
- 電源コードを傷つけたり、加工したり、無理に曲げたり、ねじったり、ひっぱったり、加熱したりしないでください。コードが破損して火災・感電の原因となります。コードが傷んだら(芯線の露出、断線など)販売店に交換をご依頼ください。
- 雷が鳴り出したらアンテナ線や電源プラグには触れないでください。感電の原因となります。

⚠注 意

〔設置〕

- 電源の供給を完全に停止するためには、電源プラグ(遮断装置)を抜く必要があります。万一の事故に備え、本機を電源コンセントの近くに設置し、電源プラグ(遮断装置)に容易に手が届くように設置してください。
- 電源プラグはコンセントに根元まで確実に差し込んでください。差し込みが不完全ですと発熱したり、ほこりが付着して火災の原因となることがあります。また、電源プラグの刃に触れると感電することがあります。
- 電源プラグは、根元まで差し込んでもゆるみがあるコンセントに接続しないでください。発熱して火災の原因となることがあります。販売店や電気工事店にコンセントの交換を依頼してください。
- ぐらついた台の上や傾いたところなど不安定な場所に置かないでください。落ちたり、倒れたりしてけがの原因となることがあります。
- 本機を調理台や加湿器のそばなど油煙、湿気あるいはほこりの多い場所に置かないでください。火災・感電の原因となることがあります。
- テレビ、オーディオ機器、スピーカー等に機器を接続する場合はそれぞれの機器の取扱説明書をよく読み、電源を切り、説明に従って接続してください。また、接続は指定のコードを使用してください。
- 電源を入れる前には音量を最小にしてください。突然大きな音が出て聴力障害などの原因となることがあります。
- 電源プラグを抜く時は、電源コードを引っ張らないでください。コードが傷つき火災・感電の原因となることがあります。必ずプラグを持って抜いてください。
- 電源コードを熱器具に近づけないでください。コードの被ふくが溶けて、火災・感電の原因となることがあります。
- 移動させる場合は、電源スイッチを切り必ず電源プラグをコンセントから抜き、外部の接続コードを外してから、行ってください。コードが傷つき火災・感電の原因となることがあります。
- 窓を閉め切った自動車の中や直射日光が当たる場所など異常に温度が高くなる場所に放置しないでください。火災の原因となることがあります。

〔使用方法〕

- 長時間音が歪んだ状態で使わないでください。スピーカーが発熱し、火災の原因となることがあります。
- 本機に乗ったり、ぶら下がったりしないでください。特にお子様はご注意ください。倒れたり、壊れたりしてけがの原因になることがあります。
- ヘッドホンをご使用になる時は、音量を上げすぎないようにご注意ください。耳を刺激するような大きな音量で長時間続けて聞くと、聴力に悪い影響を与えることがあります。
- 機器本体の電源スイッチを切っても、電源の供給は停止しません。電源の供給を完全に停止するためには、電源プラグ(遮断装置)を抜く必要があります。旅行などで長期間、この製品をご使用にならないときには、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。火災の原因となることがあります。

〔保守・点検〕

- 5年に一度くらいは内部の掃除を販売店などにご相談ください。内部にほこりがたまったまま、長い間掃除をしないと火災や故障の原因となることがあります。特に湿気の多くなる梅雨期の前に行うとより効果的です。なお掃除費用については販売店などにご相談ください。
- お手入れの際は安全のために電源プラグをコンセントから抜いて行ってください。

設置場所について

- 熱を発生するアンプなどの上に直接置いたり、スポットライトなどの近くで長時間使用すると、本体に悪い影響を与えますので、おやめください。
- チューナーやテレビから離して設置してください。近くに置いた場合は、雑音や映像の乱れが生じることがあります。なお、雑音や映像の乱れは室内アンテナをご使用の場合に起こりやすく、このようなときは、屋外アンテナを使用するか、本機の電源を切ってください。

製品のお手入れについて

通常は、柔らかい布でから拭きしてください。汚れがひどい場合は水で5～6倍に薄めた中性洗剤に柔らかい布を浸してよく絞ったあと、汚れを拭き取り、その後乾いた布で拭いてください。アルコール、シンナー、ベンジン、殺虫剤などが付着すると印刷、塗装などがはげることがありますのでご注意ください。また、ゴムやビニール製品を長時間触れさせることも、キャビネットを傷めますので避けてください。化学ぞうきんなどをお使いの場合は、化学ぞうきんなどに添付の注意事項をよくお読みください。
お手入れの際は、電源プラグをコンセントから抜いて行ってください。

免責事項について

- Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。Windowsの正式名称は、Microsoft Windows Operating Systemです。
  Apple、Mac OSは米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

もくじ

本機の特長 5

各部の名称とはたらき 6
接続パネル 6
操作パネル 7

接続する 11
入力端子の接続 11
出力端子の接続 12
マイク、ヘッドホンの接続 13
電源コードの接続 13

基本操作をする 14
フェーダーカーブの選択 15

ビデオコントロール機能を使う 16
ビデオクロスフェーダーを操作する 16
ビデオチャンネルスイッチを操作する 16
ビデオソロモードで操作する 17
ビデオミックスエフェクト一覧 17

エフェクト機能を使う 18
ビートエフェクトを操作する 18
タッチエフェクトを操作する 20
テキストエフェクトを操作する 21
テキストを編集する 23
マスターモニター表示 / 非表示切り換え 24
エフェクト一覧 24

JPEG ビューアーを使う 31
JPEG ビューアーを使う前に 31
JPEG ビューアーセットアップ 31

ビデオイコライザー機能を使う 34
ビデオイコライザーセットアップをする 34
ビデオイコライザーをオンオフする 34

フェーダースタート機能を使う 35
クロスフェーダースタートプレイ&バックキュープレイ 35

ユーティリティセットアップをする 36
MIDI セットアップをする 36
オーディオ信号に外部シーケンサーを同期させる、または外部シーケンサーを SVM-1000 の操作情報で操作する 36
MIDI コード一覧 37
ビデオモニターセットアップをする 41
キーボード言語セットアップをする 41

ハードウェアセットアップをする 42
MIC 設定 42
システム設定 42
マスターアウト設定 43
LCD 設定 43
モニターアウト設定 44
タッチパネル設定 44
初期設定に戻す 45
ハードウェアセットアップを終了する 45

故障かな？と思ったら 46

保証とアフターサービス 48

仕様 49

ご相談窓口・修理窓口のご案内 52

付属品の確認

電源コード 1
保証書 1
取扱説明書 1

著作権について

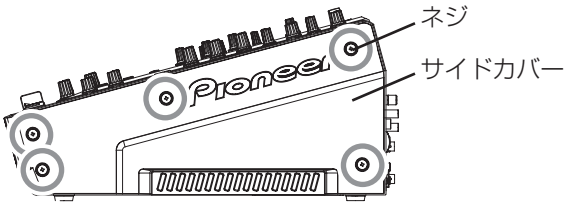
本機には、合衆国特許および知的所有権によって保護された、著作権保護技術を搭載しています。この著作権保護技術の使用にはマクロビジョンコーポレーションの許可が必要であり、同社の許可がない限りは一般家庭およびそれに類似する限定した場所での使用に制限されています。解析や改造は禁止されていますので行わないでください。

上記の著作権保護技術により、いずれかのチャンネルにその機能が働いた場合にはエフェクトの一部（DELAY、ECHO、ROLL、REVERSE ROLL）は機能しません。

EIA 標準ラックへの取り付け

本機のフロントパネル左右の取り付け穴（サイドカバー内）は 19 インチの EIA 標準ラックに適合します。

- ラックに取り付ける前に本機サイドの 10 個（左右 5 個ずつ）のネジをはずします。



- サイドカバーを取り外すと、本機をラックに取り付けるための取り付け穴があります。
- 適切なサイズのネジを使って、本機をラックに取り付けます。（ネジは付属していません。）
- ラックに取り付けた時は指を挟み込まれないように十分ご注意ください。

ご注意

- パワーアンプのすぐ上に取り付けないでください。アンプの発生する熱により故障する恐れがあります。また、ハムやその他のノイズを拾う恐れがあります。
- 入出力端子に接続するコード類が上側の機器に触れないように、上側に取り付ける機器との間を 1U（43.7mm）程度あけて取り付けてください。
- 移動する際は、ラックから取り外してください。
- ラックに取り付けたまま移動する際は、ショックや振動が加わらないように十分ご注意ください。

本機の特長

4 チャンネルの音楽と映像のシンクロミックスが可能

今まで映像ミキシングは 2 つの映像のみをミックスするものがほとんどでしたが、当社が独自に開発した映像ブレンド技術により、同時に 4 チャンネルの楽曲と映像のミキシングが可能です。各チャンネルで、フェーダーやイコライザーなどを使って音楽と映像のシンクロコントロールができるので、従来の DJ 用ミキサーを使用する感覚で多彩なパフォーマンスが可能です。

音楽と映像をシンクロさせて多彩なパフォーマンスが可能な「AV エフェクト」

11 インチの大型 LCD タッチパネルを採用し、音楽のエフェクト効果と映像のエフェクト効果をシンクロさせた「AV エフェクト」機能を搭載。さまざまな楽曲や映像に対して 30 種類のエフェクトをかけることができます。

1 ビートエフェクト：再生している曲のテンポを自動検出し、それにシンクロして音楽と映像にエフェクトをかけることが可能です。

2 タッチエフェクト：大型 LCD タッチパネルに映し出された映像に直接タッチして、より感覚的に音楽と映像にエフェクトをかけることが可能です。

3 テキストエフェクト：再生している曲のテンポを自動検出し、それにシンクロして作成したテキストメッセージにエフェクト効果をかけて表示することが可能です。テキストメッセージは内蔵ソフトキーボードだけでなく、一般的な USB キーボードによる入力も可能です。

外部メモリーに保存した画像などを使ってライブパフォーマンスに活用できる「JPEG VIEWER」

SD カードや USB メモリーに保存された JPEG ファイルを 8 枚まで取り込むことができ、静止画サンプラーとして使用することができます。DJ やイベントの名前、ロゴなどの静止画／写真などを、他の動画や静止画とミックスしたりエフェクトをかけたりすることで、パフォーマンスの幅が広がります。また呼び出した JPEG ファイルをスライドショーのように表示することも可能です。

高音質、高画質を実現するデジタルサウンド / ビデオシステム

1 96 kHz/24 bit サンプリングのデジタルシステムによる高音質化を実現

DJ 用プレーヤーから入力されるアナログ信号は、最短の伝送回路を通り、96 kHz/24 bit サンプリングの高音質 A/D コンバーターによってデジタル化され、最良の状態でデジタルミキシングされます。ミキシングは 32 bitDSP によって音質を劣化させることなく実行され、同時に理想的なフィルターにより DJ プレイに最適な音を生成します。また、その特性を最大限に引き出すため、音質に悪影響を及ぼす不要な振動を抑える高剛性筐体や二重シールド構造、強力な電源部など、さまざまな高音質技術を投入し、クリアでパワフルなクラブサウンドを実現しました。

2 高性能映像 IC を採用したデジタルシステムによる高画質化を実現

高性能 ADC を通して入力される映像信号は、600 MHz/32 bit/4800 MIPS（Million Instructions Per Second）の高性能ビデオ DSP で画像処理され、映像のダイナミックレンジを確保するとともに、不要なノイズを極小化し、忠実かつ高画質な映像を演出します。また画質劣化が起こりがちな映像エフェクト等での高画質も実現しました。

新しいクラブカルチャーをイメージしたデザインと操作性の向上を実現

「人に魅せるデザイン」をコンセプトに、従来の DJ ミキサーの箱型デザインから、より先進的でソリッドなデザインに一新しました。ダンスフロア側から見えるリア部には「イルミネーション表示」の採用をはじめ、素材から設計の細部までこだわりました。
また操作面でも、音楽と映像を同時に操作するうえでの操作性を重視し、センターの 11 インチ LCD タッチパネルを中心とした「チャンネルシンメトリーレイアウト」を採用。LCD タッチパネルではエフェクトなどのパフォーマンスがダイナミックにできるように、各チャンネル部を対称に配置することにより、音楽と映像がミキシングしやすいよう、操作性のよりいっそうの向上を図りました。

デジタルテクノロジーを駆使したその他の DJ/VJ パフォーマンス機能

1 各チャンネルで入力映像の輝度を調整可能な「VIDEO TRIM」

2 イコライザーに「RGB」、「CONTRAST」、「HUE」、「SATURATION」などの映像パラメーターをアサインして、音声のイコライジングと映像のコントロールをシンクロできる「ビデオイコライザー」

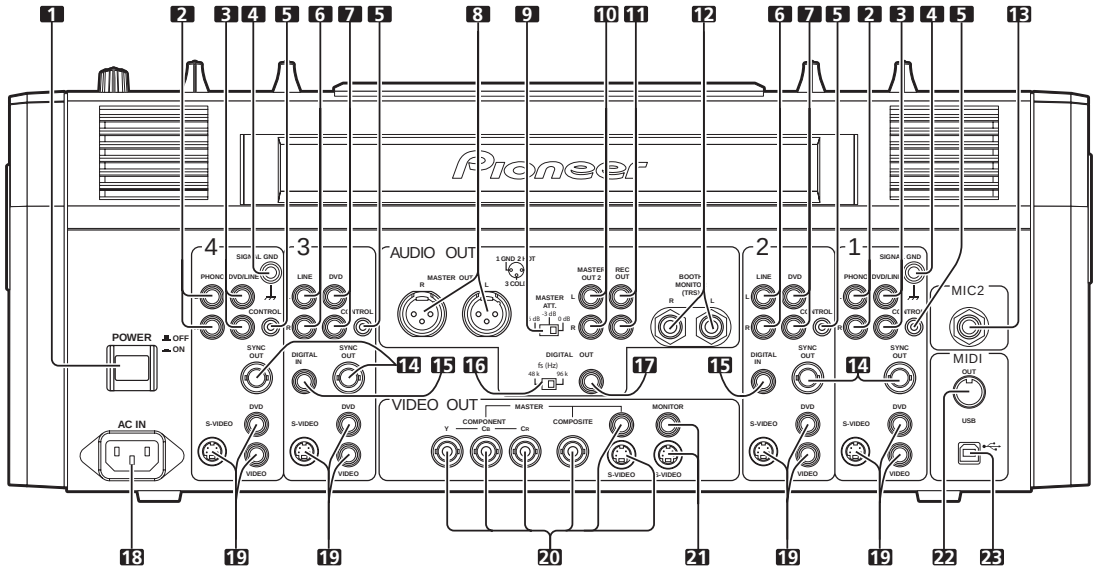
3 音楽と映像のコントロールを同時にするか別々にするかの切り換えができる「AV SYNC」

4 モニター映像出力に「マスターのみ」、「全チャンネル」、「マスターと全チャンネル」、「マスターのミラー反転」などを選択できる「ビデオモニターセレクト」

5 DJ エフェクターや DJ/VJ 用アプリケーションソフトなどの外部機器のコントロールをも可能とする「フルアサイナブル MIDI」

各部の名称とはたらき

接続パネル



1　電源スイッチ (POWER)

2　フォノ入力端子 (PHONO)
RCA タイプのフォノレベル（MM カートリッジ用）入力端子です。ラインレベルの信号を入力しないでください。

3　DVD/ ライン入力端子（DVD/LINE)
RCA タイプのラインレベル音声入力端子です。
DJ/VJ 用 DVD/CD プレーヤーやラインレベルの出力機器を接続します。

4　信号グランド端子 (SIGNAL GND)
アナログプレーヤーのアース線を接続します。
安全アース端子ではありません。

5　コントロール端子 (CONTROL)
φ3.5 mm ミニフォーンタイプの DJ/VJ 用 DVD/CD プレーヤーコントロール端子です。
本機のフェーダーで DJ/VJ 用 DVD/CD プレーヤーのスタート・バックキュー機能をコントロールします。

6　ライン入力端子 (LINE)
RCA タイプのラインレベル音声入力端子です。
カセットデッキやラインレベルの出力機器と接続します。

7　DVD 入力端子 (DVD)
RCA タイプのラインレベル音声入力端子です。
DJ/VJ 用 DVD/CD プレーヤーやラインレベルの出力機器と接続します。

8　オーディオマスター出力端子 1 (MASTER OUT 1)
XLR タイプ（オス）の平衡出力です。

· RCA タイプのコードをご使用の際は、XLR/RCA 変換プラグをご使用にならずに MASTER OUT 2 端子への接続をお勧めします。
変換プラグを使用すると、信号 GND が不安定になり、まれにノイズが発生する場合があります。

9　オーディオマスター出力アッテネーター選択スイッチ (MASTER ATT.)
オーディオマスター 1 出力とオーディオマスター 2 出力の出力レベルを減衰します。
0 dB 、− 3 dB 、− 6 dB から選択できます。

10　オーディオマスター出力端子 2(MASTER OUT 2)
RCA タイプの不平衡出力です。

11　録音出力端子 (REC OUT)
RCA タイプの録音用出力端子です。

12　ブースモニター出力端子 (BOOTH MONITOR)
φ6.3 mm フォーンタイプのブースモニター用出力端子です。
MASTER LEVEL ツマミと関係なく BOOTH MONITOR レベルツマミで音量を調整できます。（TRS 出力のため、バランス、アンバランス出力に対応しています。）

13　マイク 2 入力端子 (MIC 2)
フォーンタイプの端子を持つマイクを接続します。

14　同期信号出力端子 (SYNC OUT)
映像の同期信号を出力します。
パイオニア製 DJ/VJ 用 DVD プレーヤー（別売）と接続すると、音声信号に対する映像の遅延を最小限にすることができます。

15　デジタル入力端子 (DIGITAL IN)
RCA タイプのデジタル同軸入力端子です。
DJ/VJ 用 DVD/CD プレーヤーなどのデジタル同軸出力端子と接続します。

· 出力信号のサンプリング周波数が切り換わった際に、音声が一瞬とぎれることがあります。

16　サンプリング周波数切換スイッチ (fs 48 k/96 k)
デジタル出力のサンプリング周波数を 96 kHz/24 bit フォーマットと 48 kHz/24 bit フォーマットから選択します。
スイッチの切り換えは、電源 OFF 時に行ってください。

17　デジタル出力端子 (DIGITAL OUT)
RCA タイプのデジタル同軸出力端子です。
マスター音声のデジタル出力です。

18　電源インレット端子 (AC IN)
付属の電源コードで壁の AC コンセントと接続します。

19 ビデオ入力端子 (DVD、VIDEO、S-VIDEO)
コンポジット、S-VIDEO タイプの映像入力端子です。

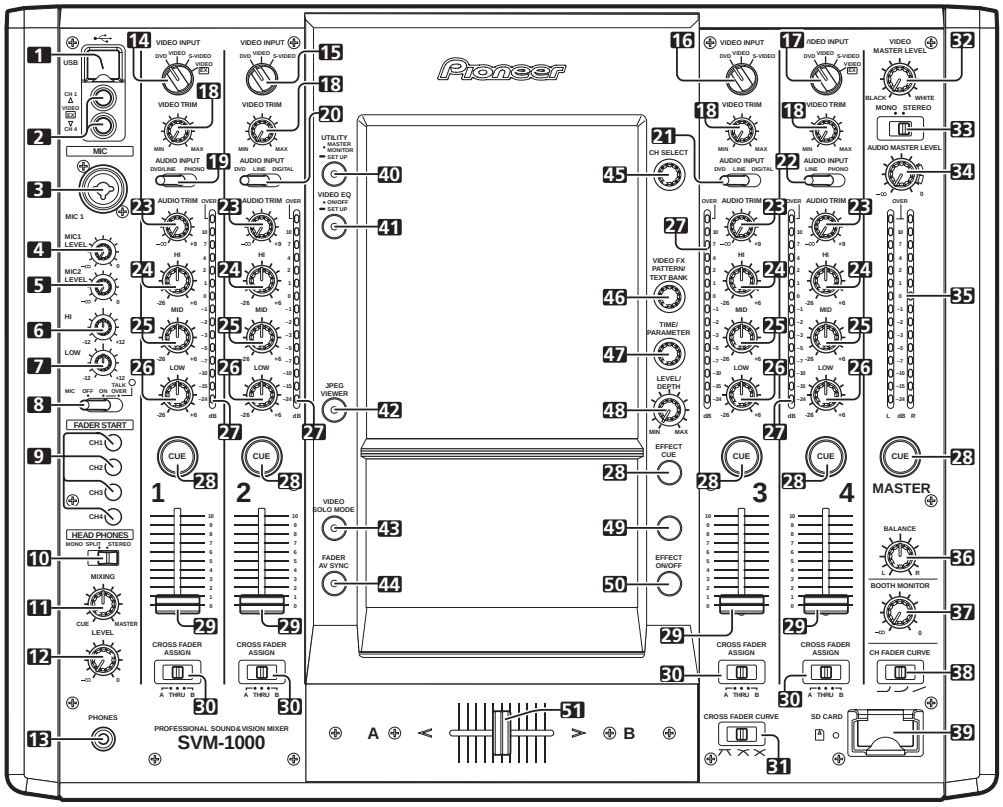
20 ビデオマスター出力端子 (COMPONENT、COMPOSITE、S-VIDEO)
コンポーネント、コンポジット、S-VIDEO タイプの映像出力です。

21 ビデオモニター出力端子 (MONITOR)
コンポジット、S-VIDEO タイプのモニター映像出力です。

22 MIDI 出力端子 (MIDI OUT)
DIN タイプの出力端子です。
他の MIDI 機器と接続します。

23 USB MIDI 出力端子 (MIDI USB)
USB B タイプの出力端子です。パソコンを接続します。

操作パネル



1 USB 端子
USB メモリーやキーボードを接続します。

2 CH1、CH4 ビデオ入力端子 (VIDEO EX)
外部ビデオ入力として使用します。

3 マイク 1 入力端子 (MIC 1)
XLR タイプまたはフォーンタイプの端子を持つマイクを接続します。

4 マイク 1 レベル調整ツマミ (MIC 1 LEVEL)
マイク 1 の音量を調整します。
(調整範囲：−∞〜 0 dB)

5 マイク 2 レベル調整ツマミ (MIC 2 LEVEL)
マイク 2 の音量を調整します。
(調整範囲：−∞〜 0 dB)

6 マイクイコライザ高音調整ツマミ (HI)
マイク 1 と 2 の高音を調整します。
(調整範囲：− 12 dB 〜+ 12 dB)

7 マイクイコライザ低音調整ツマミ (LOW)
マイク 1 と 2 の低音を調整します。
(調整範囲：− 12 dB 〜+ 12 dB)

8　マイク機能切換スイッチ (MIC)
OFF :
マイク音声は出力されません。
ON :
マイク音声は出力されます。マイク機能インジケーターが点灯します。
TALK OVER :
マイク音声は出力されます。マイク機能インジケーターが点滅します。
マイク入力に− 15 dB 以上（初期設定値）の音が入力されたら、トークオーバー機能が働き、マイク音声以外のすべての出力が 20 dB（初期設定値）減衰されます。
値はハードウェアセットアップで変更できます。(P.42)
· トークオーバー機能を使用しないときは、「OFF」か「ON」にしておくことをお勧めします。

9　フェーダースタートボタン／インジケーター (FADER START CH1 ～ 4)
DJ /VJ 用 DVD/CD プレーヤーを接続したチャンネルの、フェーダースタート・バックキュー機能を ON/OFF します。ON にするとボタンが点灯します。ON のときの動作は CROSS FADER ASSIGN スイッチの設定により動作が異なります。
· CROSS FADER ASSIGN スイッチが「A」または「B」位置のとき、クロスフェーダーの操作に連動します（チャンネルフェーダーには非連動）。
· CROSS FADER ASSIGN スイッチが「THRU」位置のとき、チャンネルフェーダーの操作に連動します（クロスフェーダーには非連動）。

10　ヘッドホン出力切換スイッチ (MONO SPLIT/STEREO)
MONO SPLIT :
L チャンネルにヘッドホン CUE ボタンで選択されたソースの音声が出力され、R チャンネルにマスター音声が出力されます（ヘッドホン CUE ボタンで「MASTER」を選択時のみ）。
STEREO :
ヘッドホン CUE ボタンで選択された音声がステレオで出力されます。

11　ヘッドホンミキシングツマミ (MIXING)
右（MASTER 側）に回すとマスター出力の音声（ヘッドホン CUE ボタンで「MASTER」を選択時のみ）、左（CUE 側）に回すとヘッドホン CUE ボタンで選択されたチャンネルとエフェクトモニターのミックス音声が出力されます。

12　ヘッドホンレベル調整ツマミ (LEVEL)
ヘッドホン端子の出力音量を調整します。
（調整範囲：−∞～ 0 dB ）

13　ヘッドホン端子 (PHONES)

14　チャンネル 1 ビデオ入力選択スイッチ (VIDEO INPUT)
接続した入力端子の種類に合わせ、DVD、VIDEO、S-VIDEO、VIDEO EX のいずれかに切り換えます。

15　チャンネル 2 ビデオ入力選択スイッチ (VIDEO INPUT)
接続した入力端子の種類に合わせ、DVD、VIDEO、S-VIDEO のいずれかに切り換えます。

16　チャンネル 3 ビデオ入力選択スイッチ (VIDEO INPUT)
接続した入力端子の種類に合わせ、DVD、VIDEO、S-VIDEO のいずれかに切り換えます。

17　チャンネル 4 ビデオ入力選択スイッチ (VIDEO INPUT)
接続した入力端子の種類に合わせ、DVD、VIDEO、S-VIDEO、VIDEO EX のいずれかに切り換えます。

18　ビデオトリム調整ツマミ（VIDEO TRIM）
各チャンネルの映像入力信号レベルを調整します。
· 左に回すと輝度レベルを下げ、黒画面になります。
· 右に回すと輝度レベルとコントラストを上げ、白画面になります。
· センターで入力と同じ映像になります。

19　チャンネル 1 オーディオ入力選択スイッチ (AUDIO INPUT)
DVD/LINE :
DVD/LINE 入力端子（ラインレベルアナログ入力）が選ばれます。
PHONO :
PHONO 入力端子（フォノレベルアナログ入力）が選ばれます。

20　チャンネル 2 オーディオ入力選択スイッチ (AUDIO INPUT)
DVD :
DVD 入力端子が選ばれます。
LINE :
LINE 入力端子（ラインレベルアナログ入力）が選ばれます。
DIGITAL :
DIGITAL 入力端子が選ばれます。

21　チャンネル 3 オーディオ入力選択スイッチ (AUDIO INPUT)
DVD :
DVD 入力端子が選ばれます。
LINE :
LINE 入力端子（ラインレベルアナログ入力）が選ばれます。
DIGITAL :
DIGITAL 入力端子が選ばれます。

22　チャンネル 4 オーディオ入力選択スイッチ (AUDIO INPUT)
DVD/LINE :
DVD/LINE 入力端子（ラインレベルアナログ入力）が選ばれます。
PHONO :
PHONO 入力端子（フォノレベルアナログ入力）が選ばれます。

23　オーディオトリム調整ツマミ (AUDIO TRIM)
各チャンネルの音声入力レベルを調整します。
（調整範囲：−∞～＋ 9 dB 、中央位置でほぼ 0 dB ）

24　チャンネルイコライザ高音調整ツマミ (HI)
各チャンネルの高音を調整します。また、ビデオパラメーターをアサインすることができます。
ビデオパラメーターについては P.34 をご覧ください。
（調整範囲：− 26 dB ～＋ 6 dB ）

25　チャンネルイコライザ中音調整ツマミ (MID)
各チャンネルの中音を調整します。また、ビデオパラメーターをアサインすることができます。
（調整範囲：− 26 dB ～＋ 6 dB ）

26 チャンネルイコライザ低音調整ツマミ (LOW)
各チャンネルの低音を調整します。また、ビデオパラメーターをアサインすることができます。
（調整範囲：− 26 dB ～+ 6 dB ）

27 チャンネルレベルインジケーター
各チャンネルレベルを表示します。2 秒間ピークホールドします。

28 ヘッドホンキューボタン／インジケーター (CUE)
チャンネル 1 ～ 4 、MASTER 、EFFECT CUE から希望のソースのボタンを押して、ヘッドホンを使ってモニターするソースを選択します。複数のボタンを同時に押すと、選択された音声がミックスされます。ボタンをもう一度押すと選択が解除されます。
選択されていないソースのボタンは暗く点灯し、選択されたソースのボタンは明るく点灯します。

29 チャンネルフェーダー
各チャンネル音量と映像レベルを調整します。（音量調整範囲：−∞～ 0 dB ）（映像調整範囲：0 %～ 100 %）
CH FADER カーブ選択スイッチによって選ばれたチャンネルフェーダーカーブに従い出力します。
FADER AV SYNC 機能が OFF の時は、音量のみの調整となります。

30 クロスフェーダーアサインスイッチ (CROSS FADER ASSIGN)
各チャンネルの出力を、クロスフェーダーの左右どちら側に割り当てるかを選択します。（複数のチャンネルが同じ側を選択した場合、それらを加算したものが割り当てられます。）

A :
そのチャンネルの出力をクロスフェーダーの A 側（左側）に割り当てます。

THRU :
チャンネルフェーダーの出力はクロスフェーダーを通らずに、そのままマスター出力に出ていきます。

B :
そのチャンネルの出力をクロスフェーダーの B 側（右側）に割り当てます。

31 クロスフェーダーカーブ選択スイッチ (CROSS FADER CURVE)
クロスフェーダーのカーブ特性を 3 種類から選択します。音量は以下のように変化します。
- 左位置にすると急峻に立ち上がるカーブになります。（ツマミが「A」側の端から離れると、すぐに「B」の音声が出ます。）
- 右位置にすると、平均的に徐々に立ち上がるカーブになります。
- 中央位置にすると、上記 2 つの中間のカーブになります。
- 映像レベルはビデオ クロスフェーダーのビデオミックスエフェクトが FADE の設定のときのみ上記に従います。

32 ビデオマスター出力レベル調整ツマミ（VIDEO MASTER LEVEL）
ビデオマスター出力の輝度レベルを調整します。

33 マスター出力ステレオ／モノラル切換スイッチ (MONO/STEREO)
「MONO」位置にすると、オーディオマスター出力が L + R のモノラルになります。

34 オーディオマスター出力レベル調整ツマミ (AUDIO MASTER LEVEL)
マスター出力の音量を調整します。（調整範囲：−∞～ 0 dB ）
マスター出力は、CROSS FADER ASSIGN スイッチを「THRU」にしたチャンネルの音声と、クロスフェーダーを通った音声と、マイク 1 とマイク 2 の音声が加算されたものです。

35 マスターレベルインジケーター (MASTER L 、R)
L チャンネルと R チャンネルの音声出力レベルを表示します。2 秒間ピークホールドします。

36 マスターバランスツマミ (BALANCE)
オーディオマスター出力、ブースモニター出力、録音出力、デジタル出力の L ／ R チャンネルバランスを調整します。

37 ブースモニターレベル調整ツマミ (BOOTH MONITOR)
ブースモニター出力の音量を調整します。
マスター出力レベルとは無関係に調整できます。
（調整範囲：−∞～ 0 dB ）

38 チャンネルフェーダーカーブ選択スイッチ (CH FADER CURVE)
チャンネルフェーダーのカーブ特性を 3 種類から選択します。音量と映像レベルは以下のように変化します。
チャンネル 1 ～ 4 は同じ設定になります。
- 左位置にすると、チャンネルフェーダーが奥側で急峻に立ち上がるカーブになります。
- 右位置にすると、平均的に徐々に立ち上がるカーブになります。
- 中央位置にすると、上記 2 つの中間のカーブになります。

39 SD カード挿入口
SD カードを挿入します。

40 ユーティリティボタン (UTILITY)
液晶画面にマスターモニターを表示するかしないかを切り換えます。マスターモニターを表示させるとインジケーターが点灯します。またボタンを押し続けるとインジケーターが点滅に変わり、液晶画面がユーティリティセットアップ画面に変わります。

41 ビデオ EQ ボタン（VIDEO EQ）
ビデオイコライザーのオンとオフを切り換えます。ビデオイコライザーがオンのときインジケーターが点灯します。またボタンを押し続けるとインジケータが点滅に変わり、液晶画面がイコライザーセットアップ画面に変わります。

42 JPEG ビューアーボタン (JPEG VIEWER)
JPEG ビューアーに切り換わります。JPEG ビューアーではインジケーターが点灯します。

43 ビデオソロモードボタン（VIDEO SOLO MODE）
ビデオソロモードのオンとオフを切り換えます。ビデオソロモードのとき、インジケーターが点滅します。

44 フェーダー AV シンクロボタン (FADER AV SYNC)
音と映像を同時にコントロールするか別々にコントロールするかを設定します。ON のときインジケーターが点灯し、CH フェーダーやクロスフェーダーの操作により音と映像が同時に変化します。オフのときは CH フェーダーとクロスフェーダーは音のコントロールのみとなり、映像はタッチパネルで操作します。

45 チャンネルセレクトツマミ (CH SELECT)
エフェクトをかけるチャンネルを選択します。

「MIC」選択時はマイク 1 とマイク 2 の両方にエフェクトがかかります。

46 ビデオエフェクトパターン / テキストバンク (VIDEO FX PATTERN/TEXT BANK)
ビデオの効果を選んだり、ビデオエフェクトのパターンを変更したり、テキストバンクを選んだりします。

47 エフェクトパラメーター 1 ツマミ (TIME/PARAMETER)
選択したエフェクトに対するパラメーターを調整します。

· TAP ボタンを押しながら TIME/PARAMETER ツマミを回すと、BPM を手動で直接設定できます。

48 エフェクトパラメーター 2 ツマミ (LEVEL/DEPTH)
選択したエフェクトに対する量的なパラメーターを調整します。

49 TAP ボタン
TAP ボタンを押した間隔から BPM を算出します。

50 エフェクトボタン／インジケーター (EFFECT ON/OFF)
選択したエフェクトを ON/OFF します。

電源を ON したときエフェクトは OFF でボタンが点灯します。

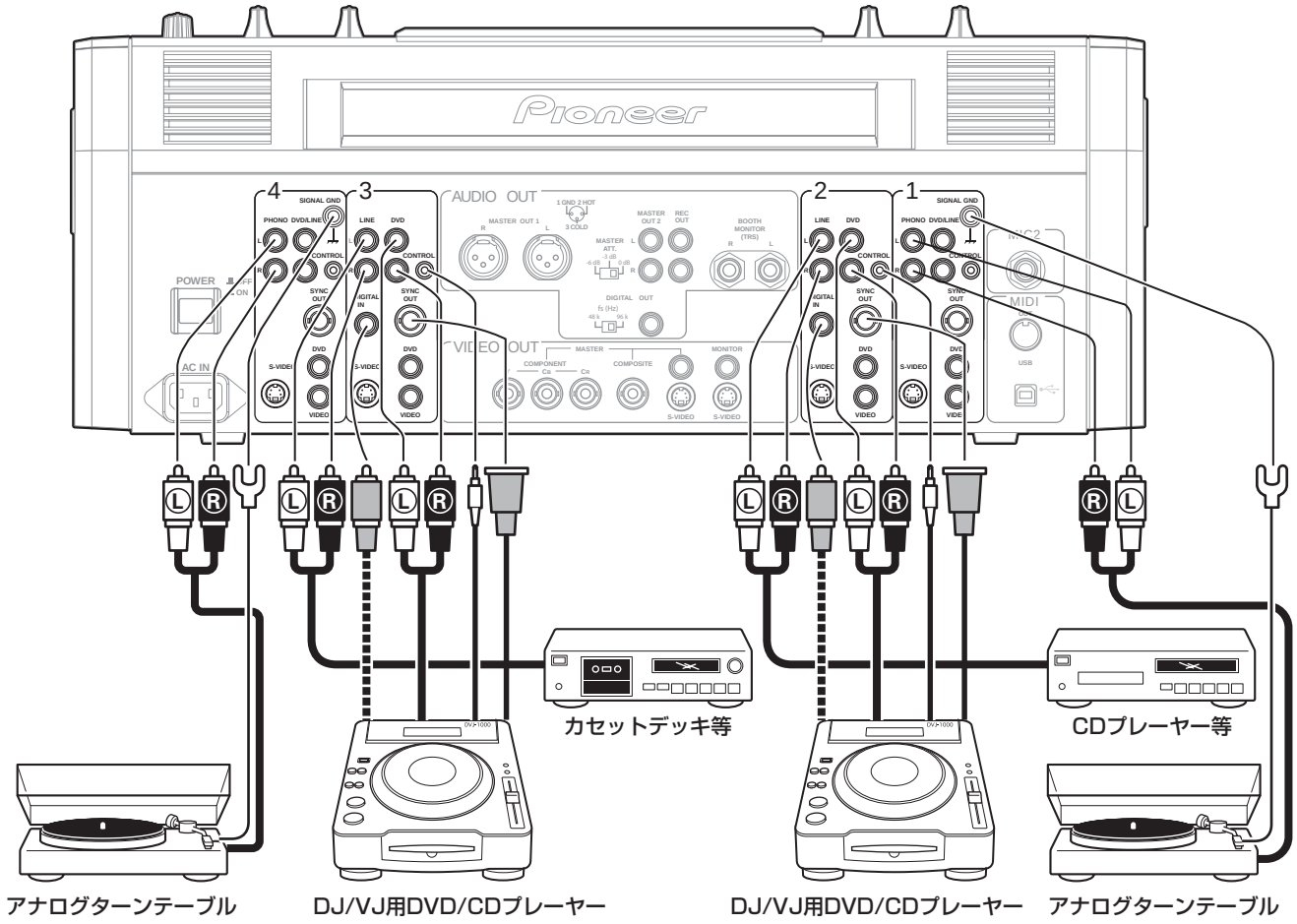
エフェクトを ON にするとボタンが点滅します。

51 クロスフェーダー（A/B）
CROSS FADER ASSIGN スイッチによって「A」側、「B」側に割り振られた音量・映像レベルを調整し出力します。FADER AV SYNC がオフの時は音量のみの調整となります。

接続する

機器を接続する場合、あるいは変更する場合には、必ず電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて行ってください。

入力端子の接続



パイオニア製 DJ/VJ 用 DVD/CD プレーヤー

オーディオケーブルの接続

DJ/VJ 用 DVD/CD プレーヤーの音声出力端子を本機の「DVD」「DVD/LINE」「LINE」端子のいずれかに接続します。プレーヤーのデジタル出力を使用する場合は本機の 2 チャンネルまたは 3 チャンネルの DIGITAL IN 端子に接続してください。接続したチャンネルのオーディオ入力選択スイッチ（本機上面）で接続した端子を選びます。
また、コントロールコードを同じチャンネルの CONTROL 端子に接続します。

ビデオケーブルの接続

DJ/VJ 用 DVD プレーヤーのビデオ出力端子を本機の「DVD」「VIDEO」「S-VIDEO」端子のいずれかに接続します。接続したチャンネルのビデオ入力選択スイッチ（本機上面）で接続した端子を選びます。
また、同期信号ケーブル（市販品）は同じチャンネルの SYNC OUT 端子に接続してください。

アナログターンテーブル

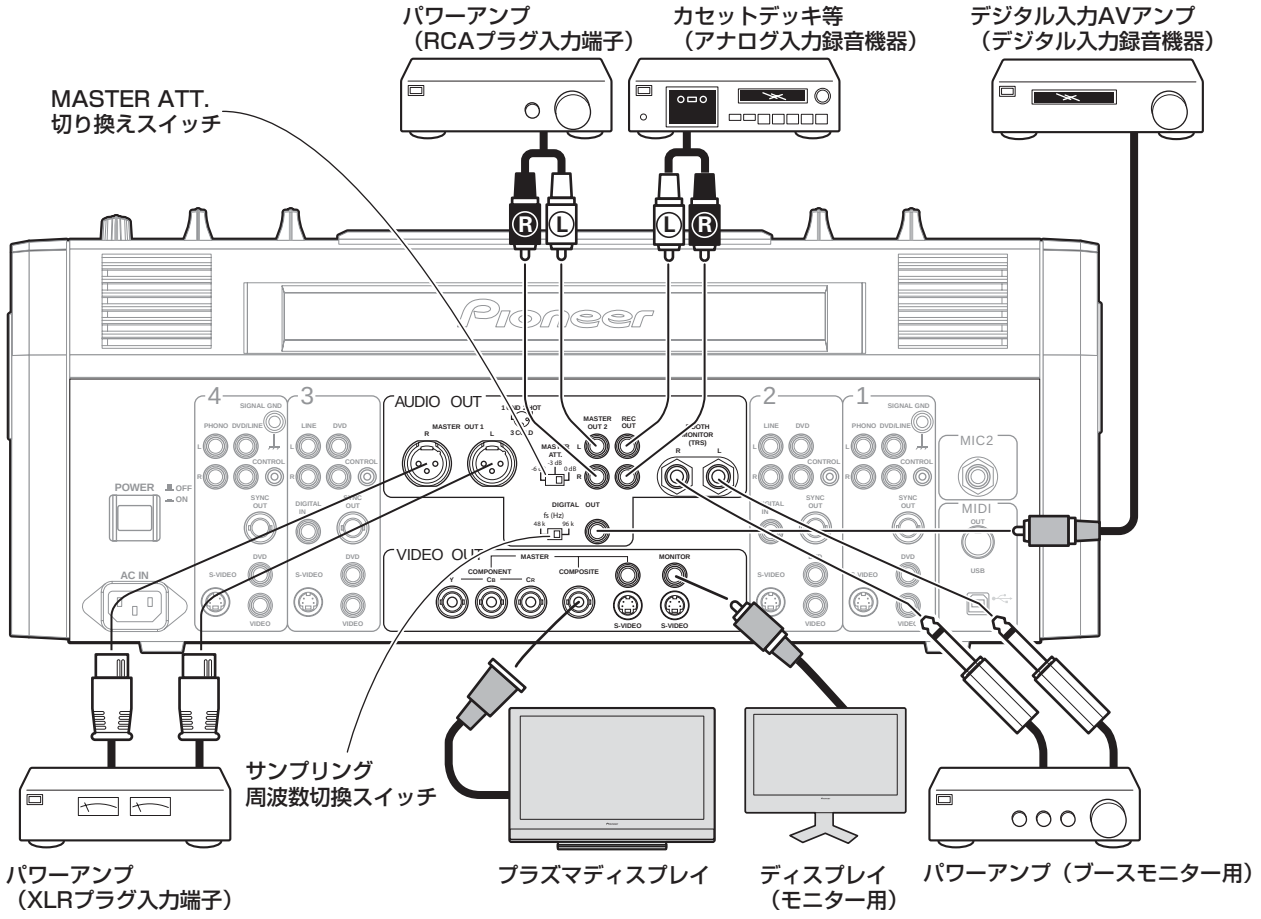
アナログターンテーブルの音声出力コードを本機のチャンネル 1 または 4 の PHONO 入力端子に接続し、接続したチャンネルの AUDIO INPUT スイッチ（本機上面）を「PHONO」にします。本機の PHONO 入力は MM カートリッジ用です。
アナログターンテーブルのアース線は、本機の SIGNAL GND 端子のいずれかに接続します。

· チャンネル 2、3 には PHONO 入力端子はありません。

その他のラインレベル出力機器

カセットデッキや CD プレーヤーは、音声出力端子を本機のチャンネル 1 ～ 4 の LINE 入力端子の 1 つに接続します。

出力端子の接続



オーディオマスター出力
XLR プラグ対応の平衡出力の MASTER OUT1 と RCA プラグ対応の不平衡出力の MASTER OUT2 があります。
MASTER ATT. 切換スイッチで、接続するパワーアンプの入力感度に合わせて、出力レベルを設定します。
操作パネルの MONO/STEREO スイッチを「MONO」にすると、マスター出力が L+R のモノラルになります。

ブースモニター出力
φ6.3 mm のフォーンプラグ対応の TRS 出力です。マスター出力レベルと関係なく BOOTH MONITOR レベルツマミで音量を調整できます。

録音出力
RCA プラグ対応の録音用出力端子です。

デジタル出力
RCA プラグ対応の同軸デジタル出力端子です。接続する機器に合わせて、サンプリング周波数を選択できます（96 kHz/24 bit フォーマット、48 kHz/24 bit フォーマット）。

· スイッチの切り換えは、電源 OFF 時に行ってください。

ビデオマスター出力
コンポーネント、コンポジット（RCA、BNC 端子）、S-VIDEO タイプの出力があります。

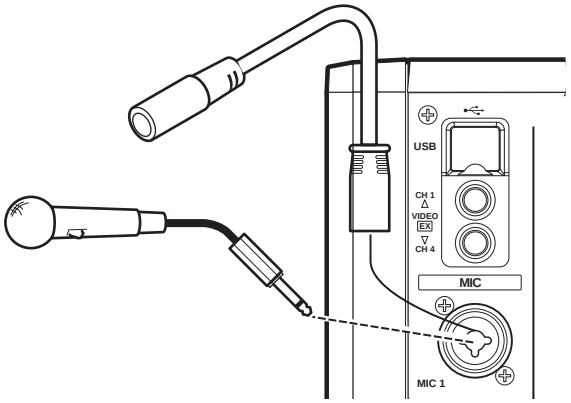
モニター出力
コンポジット、S-VIDEO タイプの出力があります。

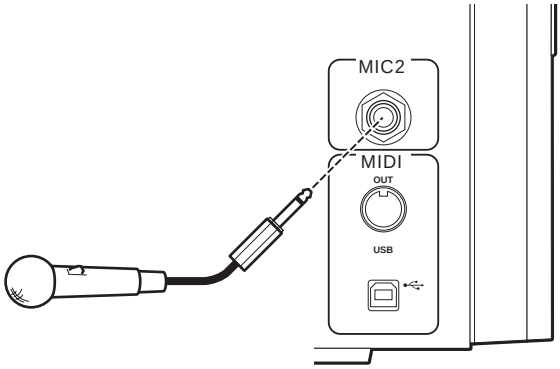
マイク、ヘッドホンの接続

マイク

操作パネル（上面）の MIC 1 端子に φ6.3 mm のフォーンプラグまたは XLR プラグのマイクを接続できます。
接続パネル（後面）の MIC 2 端子に φ6.3 mm のフォーンプラグのマイクを接続できます。

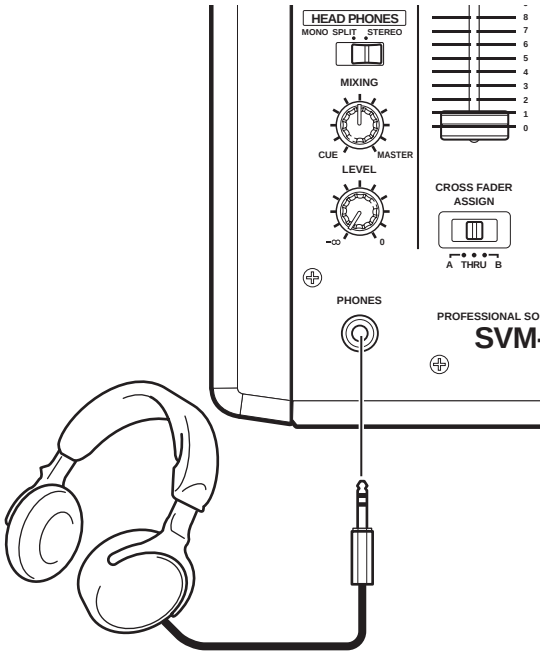
- マイクを使用する際に、操作パネルの MIC スイッチを「ON」または「TALK OVER」に切り換えて、レベルを調整してください。
- 使用しない時は MIC スイッチを「OFF」にし、レベルを「−∞」にしておくことをお勧めします。





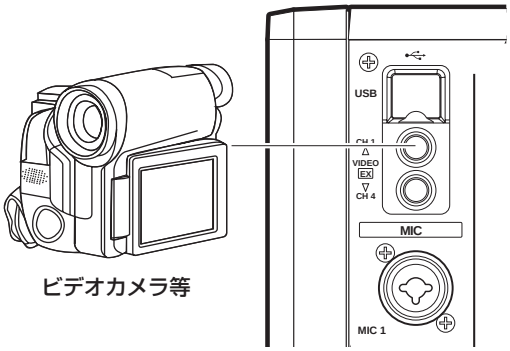
ヘッドホン

操作パネル（上面）の PHONES 端子に φ6.3 mm のステレオフォーンプラグのヘッドホンを接続できます。



外部ビデオの接続

操作パネル（上面）の 1ch、4ch ビデオ入力端子にカメラや DVD プレーヤーの映像出力端子を接続できます。



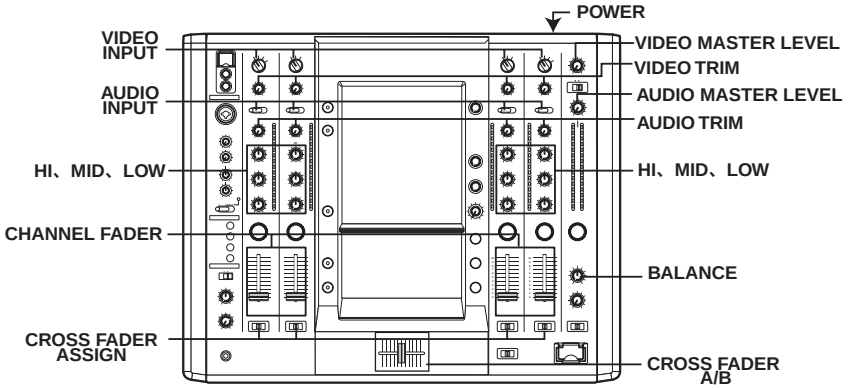
ビデオカメラ等

電源コードの接続

電源コードは最後に接続してください。

すべての接続が終了したら、後面にある AC インレットに付属の電源コードの一端を差し込み、電源プラグを壁の電源コンセントまたはアンプの予備電源コンセントへ接続します。
必ず付属の電源コードをご使用ください。

基本操作をする



1　後面（接続パネル）のPOWER スイッチを ON にする

2　使用するチャンネルの AUDIO INPUT スイッチを接続した機器に合わせる

· DVD 入力を使用するときは「DVD」に合わせます。
· LINE 入力を使用するときは「LINE」に合わせます。
· DVD/LINE 入力を使用するときは「DVD/LINE」に合わせます。
· DIGITAL 入力を使用するときは「DIGITAL」に合わせます。
· PHONO 入力を使用するときは「PHONO」に合わせます。

3　使用するチャンネルの VIDEO INPUT ツマミで映像入力を選ぶ

4　AUDIO TRIM ツマミで各チャンネルの入力レベルを調整する

5　VIDEO TRIM ツマミで各チャンネルの映像入力信号レベルを調整する

6　チャンネルイコライザーツマミ（HI 、MID 、LOW ）で音質を調整する

7　チャンネルフェーダーで使用するチャンネルの音量と映像を調整する

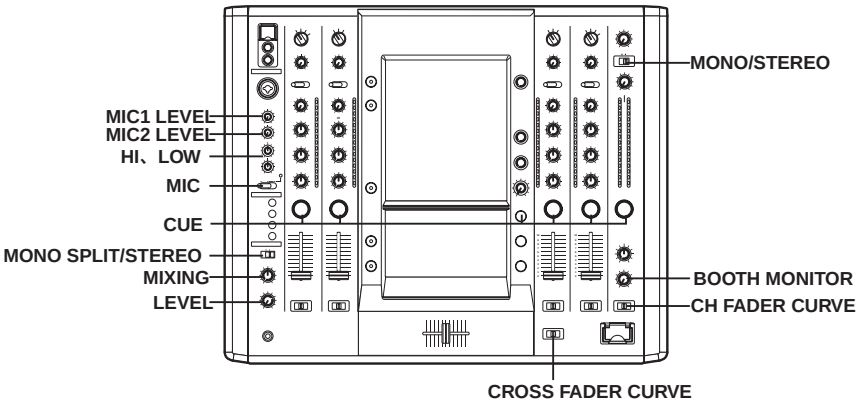
8　使用するチャンネルをクロスフェードするときは、CROSS FADER ASSIGN スイッチでクロスフェーダーのチャンネル A かチャンネル B を選び、CROSS FADER A/B ツマミを操作する

· クロスフェーダーを使用しないときは CROSS FADER ASSIGN スイッチを「THRU」にします。

9　AUDIO MASTER LEVEL ツマミで全体の音量を調整する

10　VIDEO MASTER LEVEL ツマミで全体の輝度を調整する

11　BALANCE ツマミで左右チャンネルの音量バランスを調整する



ステレオ／モノラル切換

MONO/STEREO スイッチを「MONO」位置にするとオーディオマスター出力が L ＋ R のモノラルになります。

マイク入力

1　マイクを使用するときは MIC スイッチを ON または TALK OVER にする

·「TALK OVER」にしたときは、マイクに － 15 dB（初期設定値）以上の音が入力されると、マイク音声以外のすべての出力が 20 dB（初期設定値）減衰されます。値はハードウェアセットアップで変更ができます。(P.42)

2　MIC 1 LEVEL ツマミで MIC 1 の音量を調整し、MIC 2 LEVEL ツマミで MIC 2 の音量を調整する

3　マイクイコライザーツマミ（HI 、LOW ）で音質を調整する

· マイクイコライザーはマイク 1 と 2 に共通に機能します。

ブースモニター出力

1　BOOTH MONITOR ツマミで音量を調整する

· MASTER LEVEL ツマミに関係なくBOOTH MONITOR ツマミで音量を調整できます。

· マイクの音声をブースモニターに出力するかしないかは「ハードウェアセットアップをする」（P.42）で設定します。

ヘッドホン出力

1　CUE ボタン（チャンネル 1 ～チャンネル 4 、MASTER 、EFFECT CUE）でソースを選ぶ

· 選んだ CUE ボタンが明るく点灯します。

2　MONO SPLIT/STEREO スイッチを選択する

·「MONO SPLIT」位置では左チャンネルに CUE ボタンで選択された音声、右チャンネルにマスター音声（MASTER の CUE ボタンを ON したときのみ）が出力されます。

·「STEREO」位置では CUE ボタンで選択された音声がステレオで出力されます。

3　MIXING ツマミで MONO SPLIT 時の左チャンネル（CUE ボタンで選択された音声）と右チャンネル（マスター音声）の音量バランスを調整する

· 右（MASTER 側）に回すとマスター出力の音声（MASTER の CUE ボタンを ON したときのみ）、左（CUE 側）に回すと CUE ボタンで選択された音声が出力されます。

4　LEVEL ツマミでヘッドホンの音量を調整する

· LEVEL ツマミをまわして音量を調整します。

· エフェクトモード切り換えボタン（P.18）が「V」モードの場合、EFFECT CUE を選んでもエフェクトの音は出力されません。

フェーダーカーブの選択

フェーダーの操作に対応する音量変化特性を 3 種類から選択できます。

CH FADER CURVE スイッチで、チャンネルフェーダーのカーブ特性を選択する

音量と映像レベルは以下のように変化します。

· 左位置にすると、チャンネルフェーダーが奥側で急峻に立ち上がるカーブになります。

· 右位置にすると、平均的に徐々に立ち上がるカーブになります。

· 中央位置にすると、上記 2 つの中間のカーブになります。

· チャンネル 1 ～ 4 は同じ設定になります。

CROSS FADER CURVE スイッチで、クロスフェーダーのカーブ特性を選択する。

音量は以下のように変化します。

· 左位置にすると急峻に立ち上がるカーブになります。（ツマミが「A」側の端から離れると、すぐに「B」の音声が出る。）

· 右位置にすると、平均的に徐々に立ち上がるカーブになります。

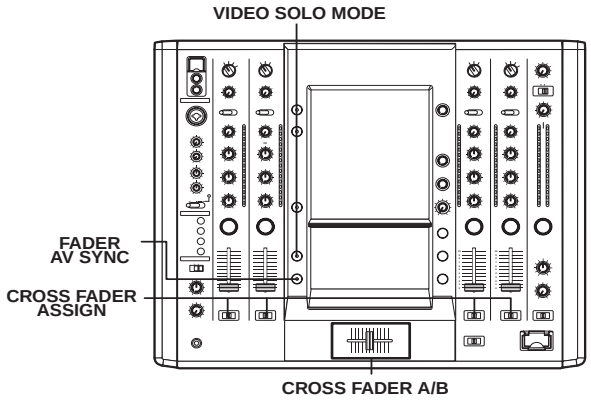
· 中央位置にすると、上記 2 つの中間のカーブになります。

· A 、B 両側のカーブが同じ設定になります。

映像レベルはビデオ クロスフェーダーのビデオミックスエフェクトが FADE の設定のときのみ上記に従います。

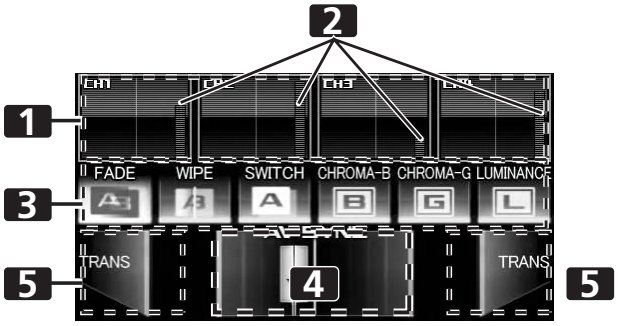
ビデオコントロール機能を使う

液晶画面を触って映像をコントロールします。ビデオクロスフェーダー機能とビデオチャンネルスイッチ機能があります。



ビデオクロスフェーダーを操作する

ビデオクロスフェーダーで、映像を操作することができます。



1 チャンネルモニター	各入力チャンネル 1 ～ 4 の映像をモニターします。 また、画面をタッチすると、各チャンネルの映像出力を ON/OFF します。
2 ビデオレベル	映像の出力レベルを表します。 AV SYNC が ON 時は赤になり、AVSYNC が OFF 時は緑になります。
3 ビデオミックスエフェクトボタン	ビデオクロスフェーダーを操作したときの映像変化を選択します。
4 ビデオクロスフェーダー	映像のクロスフェーダーです。
5 トランスフォーマーボタン	ビデオクロスフェーダーの位置に関わらずタッチしている側の映像が出力されます。

1 CROSS FADER ASSIGN スイッチでクロスフェーダーのチャンネル A かチャンネル B を選ぶ

- チャンネル A にアサインするとチャンネルプレビューモニターが青い枠になり、チャンネル B にアサインするとチャンネルプ レビューモニターが赤い枠になります。THRU にアサインすると灰色になります。
- JPEG がアサインされているときは、チャンネルモニターの左上に「JPEG」と表示されます。

2 ビデオミックスエフェクトボタンをタッチして、ビデオミックスエフェクトを選ぶ

- 選択されたボタンが白く表示され、アイコンがアニメーションで動きます。
- 各エフェクトについては P.17 をご覧ください。

3 ビデオクロスフェーダーを操作する

- ビデオミックスエフェクトがかかりながら、映像を切り換えることができます。
- FADER AV SYNC が ON 時は、ビデオクロスフェーダーに「AV SYNC」が表示されて、クロスフェーダーに同期してビデオクロスフェーダーが動作します。ビデオクロスフェーダーをタッチすると、タッチしている間は映像を操作することができます。また、タッチを離すとクロスフェーダーと同じ位置に戻ります。
- FADER AV SYNC が OFF の時はビデオクロスフェーダー部の「AV SYNC」が消え、音はクロスフェーダー、映像はビデオクロスフェーダーで別々に操作できます。
- トランスフォーマーボタンをタッチすると、ビデオクロスフェーダーの位置に関わらずタッチしている側の映像が出力されます。
- クロスフェーダーアサインがすべて THRU の時は、ビデオクロスフェーダー、トランスフォーマーボタンが灰色になり、アサインされていれば、A 側が青、B 側が赤のビデオクロスフェーダー、トランスフォーマーボタンになります。

ビデオチャンネルスイッチを操作する

チャンネルモニターはその映像を ON/OFF するスイッチとして機能します。

1 チャンネルモニターをタッチする

- タッチした映像出力を ON/OFF することができます。
- FADER AV SYNC が ON 時は、ビデオレベルが赤く表示されます。ビデオレベルが表示されていない場合（チャンネルフェーダーが MIN のとき）はタッチすることでその映像を出力することができます。逆にビデオレベルメータが表示されている場合はタッチしている間その映像を消すことができます。
- FADER AV SYNC が OFF 時は、ビデオレベルが緑で表示されます。チャンネルモニターを押すごとにその映像出力を ON/OFF することができます。

ビデオソロモードで操作する

ビデオソロモードを ON にすると、好きなチャンネルの映像に瞬時に切り換えることができます。
FADER AV SYNC ボタンの ON/OFF とあわせてさまざまな操作が可能になります。

電源 ON 時は、ビデオソロモードが OFF になっています。

ビデオソロモード ON 時は VIDEO SOLO MODE ボタンが点滅します。

FADER AV SYNC ON 時

· チャンネルモニターをタッチすると、タッチしたチャンネルの映像に瞬時に切り換わります。
· チャンネルフェーダーを「0」位置から上げはじめると、そのチャンネルの映像に瞬時に切り換わります。

FADER AV SYNC OFF 時

· チャンネルモニターをタッチすると、タッチした映像に瞬時に切り換わります。

FADER AV SYNC を ON から OFF に切り換えると、次にチャンネルモニターをタッチするまでは元のチャンネルフェーダーの位置の状態を維持します。

ビデオソロモード ON 時、ビデオクロスフェーダー、トランスフォーマーボタンは効きません。

ビデオミックスエフェクト一覧

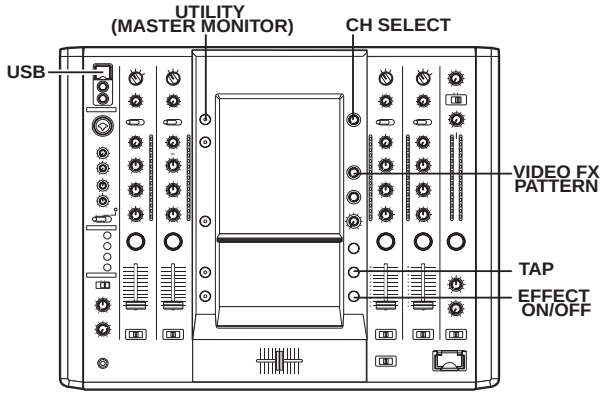
ビデオミックスエフェクト

ビデオクロスフェーダー

No	名前	エフェクトの説明
1	FADE	混ざりながら切り換わります。
2	WIPE	拭き取るように切り換わります。
3	SWITCH	混ざることなく瞬時に切り換わります。
4	CHROMA-B	クロスフェーダー「A」側の映像の青色成分から、「B」側の映像に切り換わります。
5	CHROMA-G	クロスフェーダー「A」側の映像の緑色成分から、「B」側の映像に切り換わります。
6	LUMINANCE	クロスフェーダー「A」側の映像の暗い部分から、「B」側の映像に切り換わります。

エフェクト機能を使う

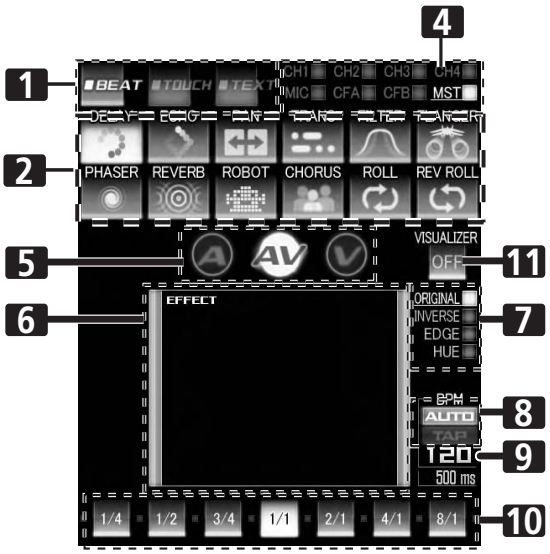
選択したチャンネルの音声・映像にエフェクトをかけます。BPM に連動する BEAT エフェクト、映像を直接タッチしてエフェクトをコントロールする TOUCH エフェクト、曲のリズムに合わせてエフェクトをかけた文字を表示する TEXT エフェクトがあります。ユーティリティボタンを押すとマスターモニターを液晶画面に表示することができます。



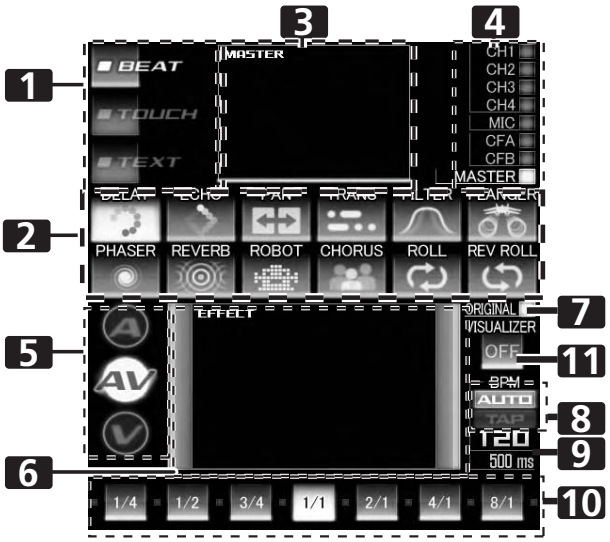
ビートエフェクトを操作する

ビートエフェクトは BPM（1 分間の拍数）に同期したエフェクトタイムを瞬時に設定できるため、リズムに合わせたさまざまなエフェクトをライブ演奏でも実現できます。

マスターモニターオフ時



マスターモニターオン時



1 エフェクトカテゴリーボタン	かけたいエフェクトのカテゴリーをタッチして選択します。BEAT（赤色）、TOUCH（青色）、TEXT（緑色）の 3 種類から選択します。
2 エフェクト選択ボタン	12 種類の BEAT エフェクトから、使いたいエフェクトボタンにタッチします。
3 マスターモニター	マスターモニターオン時、映像のマスター出力を表示します。
4 チャンネルセレクト表示	CH SELECT ツマミを回してエフェクトをかけるチャンネルを選択します。
5 エフェクトモード切り換えボタン	**A**: 音声にのみエフェクトの効果をかけるときにタッチします。 **AV**: 音声と映像両方にエフェクトの効果をかけるときにタッチします。 **V**: 映像にのみエフェクトの効果をかけるときにタッチします。
6 ビデオエフェクトモニター	エフェクト効果をモニターします。
7 ビデオエフェクトパターン表示	VIDEO FX PATTERN ツマミを回して、ビデオエフェクトのパターンを選択します。BEAT エフェクト時は、ORIGINAL/INVERSE/EDGE/HUE から選べます。
8 BPM AUTO/TAP ボタン	BPM の測定方法を AUTO か TAP に切り換えるときにタッチします。
9 BPM・パラメーター表示	測定された BPM 値およびエフェクトパラメーターを表示します。
10 拍（ビート）ボタン	エフェクトを同期させる、BPM から計算された拍（ビート）数の倍率をタッチして、選択します。
11 ビジュアライザーボタン	本機内部で生成される映像を使用することができます。

1　BPM AUTO/TAP ボタンをタッチして、BPM（1 分間の拍数＝曲のスピード）の測定モードを選ぶ

AUTO：入力される音楽信号から自動測定します。

TAP：TAP ボタンを指で叩いて BPM をマニュアル入力します。

- 電源 ON 時は「AUTO」が選択されます。
- 選んだモード（AUTO/TAP) が表示部に表示されます。
- BPM を計測できない場合は表示部の BPM 値表示が点滅します。
- AUTO モード時の測定範囲は BPM=70 ～ 180 です。**曲によっては正しく測定できない場合があります。**その場合は、TAP モードでマニュアル入力してください。

[TAP ボタンによる BPM のマニュアル入力]

TAP ボタンを拍（4 分音符）に合わせて 2 回以上指で叩くと、その間隔の平均値が BPM として設定されます。

- BPM モードが「 AUTO 」のときに TAP ボタンを押すと、BPM 測定モードが TAP モードとなり、TAP ボタンが叩かれた間隔を測定します。
- TAP ボタンで BPM を設定すると、拍の倍率は「 1/1 」または「 4/1 」（選択したエフェクトによる）になり、1 拍（4 分音符）または 4 拍の時間がエフェクトタイムに設定されます。
- TAP ボタンを押しながら TIME/PARAMETER ツマミを回すと BPM を手動で直接設定できます。
- BPM AUTO/TAP ボタンをタッチすることで「AUTO」にもどります。

2　エフェクトカテゴリーボタンの「BEAT」をタッチする

- 「BEAT」ボタンが明るく表示され、アイコンがアニメーションで動きます。
- BEAT エフェクト画面が表示されます。
- 電源 ON 時は BEAT エフェクトが選択されます。

3　エフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ

- 選択されたボタンが白く表示され、アイコンがアニメーションで動きます。
- 各エフェクトについては P.24 をご覧ください。

4　チャンネルセレクトツマミで、エフェクトをかけるチャンネルを選ぶ

- 選択されたエフェクトチャンネル表示が白く表示されます。
- 「MIC」を選択すると、マイク 1 とマイク 2 の両方に音声エフェクトがかかります。また、映像にはエフェクトがかかりません。
- 電源 ON 時は MASTER が選択されます。

5　エフェクトモード切り換えボタンをタッチして、エフェクトをかけるモードを選ぶ

- 選択されたボタンが白く表示され、アイコンがアニメーションで動きます。

  A：音声のみにエフェクトをかけます。

  AV：音声と映像の両方にエフェクトをかけます。

  V：映像のみにエフェクトをかけます。
- 電源オン時は「AV」が選択されます。

6　拍（ビート）ボタンをタッチして、エフェクトを同期させる拍の倍率を選ぶ

- BPM から計算される拍数を選択します。
- 選んだ拍のボタンが明るく表示されます。
- 拍の倍率に対応したエフェクトタイムが自動設定されます。

  【例】BPM=120 の場合

  1/1 = 500ms

  1/2 = 250ms

  2/1 = 1000ms

7　エフェクト ON/OFF ボタンを ON にして、エフェクトを機能させる

- ボタンを押すたびに ON と OFF を繰り返します（電源 ON 時は「OFF」が選択されます)。
- エフェクト ON 時は ON/OFF ボタンが点滅します。

ビデオエフェクトパターン

VIDEO FX PATTERN ツマミを回すことにより、選択した映像エフェクトのビデオエフェクトパターンを選択します。

VIDEO FX PATTERN ツマミを回したときのビデオエフェクトパターンの変化については P.25 をご覧ください。

パラメーター 1

TIME/PARAMETER ツマミを回すことにより、選択したエフェクトに対する時間的なパラメーターを調整します。

TIME/PARAMETER ツマミを回したときのパラメーター 1 の変化については P.24 をご覧ください。

パラメーター 2

LEVEL/DEPTH ツマミを回すことにより、選択したエフェクトに対する量的なパラメーターを調整します。

LEVEL/DEPTH ツマミを回したときのパラメーター 2 の変化については P.24 をご覧ください。

ビジュアライザーを使用する

本機内部で生成される映像を使用できます。

1　ビジュアライザーボタンを ON にする

ビデオエフェクトモニターに映像が映ります。

2　エフェクト選択ボタンで使用したい映像を選ぶ

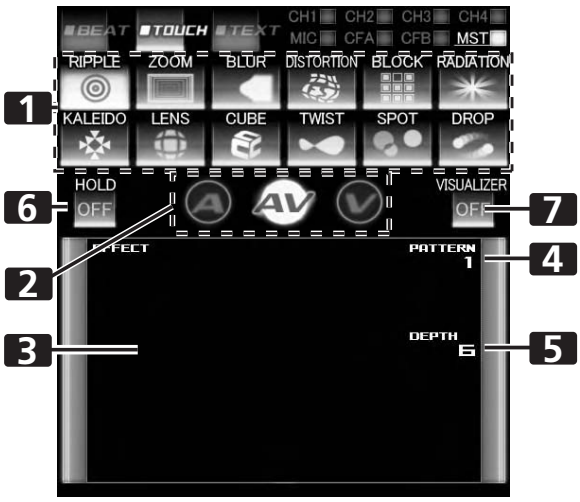
3　チャンネルセレクトツマミで使用したいチャンネルを選ぶ

- この映像は音楽にあわせて自動的に動きます。
- 入力映像がない場合でもビジュアライザーの映像を使用できます。

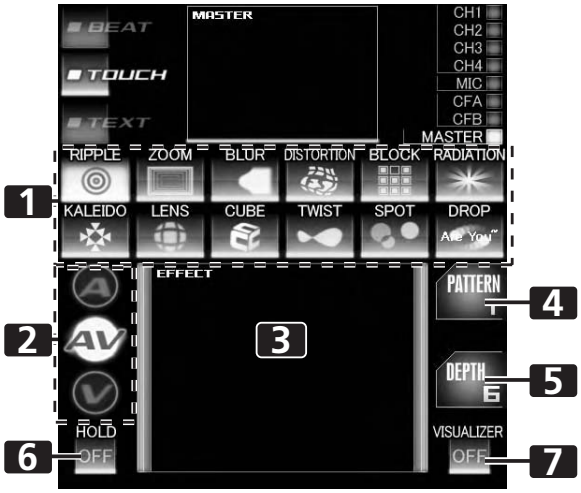
タッチエフェクトを操作する

タッチエフェクトはビデオエフェクトパフォーマンスモニターをタッチすることで、さまざまなエフェクト効果を実現できます。

マスターモニターオフ時



マスターモニターオン時



1 エフェクト選択ボタン	12 種類の TOUCH エフェクトから、使いたいエフェクトボタンにタッチします。
2 エフェクトモード切り換えボタン	**A**：音声のみにエフェクトの効果をかけるときにタッチします。 **AV**：音声と映像の両方にエフェクトの効果をかけるときにタッチします。 **V**：映像のみにエフェクトの効果をかけるときにタッチします。
3 ビデオエフェクトパフォーマンスモニター	ここにタッチすると映像にエフェクトをかけることができます。
4 ビデオエフェクトパターン表示	VIDEO FX PATTERN ツマミを回して、ビデオエフェクトのパターンを選択します。パターンはエフェクト種類によって異なります。
5 パラメーター表示	TOUCH エフェクトパラメーターを表示します。パラメーターはエフェクトの種類によって異なります。
6 ホールドボタン	HOLD ON にすると、タッチしてから離すまでのエフェクト効果を記録できます。
7 ビジュアライザーボタン	内部で映像を作り出し、TOUCH エフェクトをかけることができます。

1 エフェクトカテゴリーボタンの「TOUCH」をタッチする

- 「TOUCH」ボタンが明るく表示され、アイコンがアニメーションで動きます。
- TOUCH エフェクト画面が表示されます。

2 エフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ

- 選択されたボタンが明るく表示され、アイコンがアニメーションで動きます。
- 各エフェクトについては P.26 をご覧ください。

3 チャンネルセレクトツマミで、エフェクトをかけるチャンネルを選ぶ

- 選択されたエフェクトチャンネル表示が白く表示されます。
- 「MIC」を選択すると、マイク 1 とマイク 2 の両方に音声エフェクトがかかります。また、映像にはエフェクトがかかりません。

4 エフェクトモード切り換えボタンをタッチして、エフェクトをかけるモードを選ぶ

- 選択されたボタンが白く表示され、アイコンがアニメーションで動きます。
  - **A**：音声のみにエフェクトをかけます。
  - **AV**：音声と映像の両方にエフェクトをかけます。
  - **V**：映像のみにエフェクトをかけます。
- 電源オン時は「AV」が選択されます。

5 エフェクト ON/OFF ボタンを ON にして、エフェクトを機能させる

- ボタンを押す毎に ON と OFF を繰り返します（電源 ON 時は「OFF」が選択されます）。
- エフェクト ON 時は ON/OFF ボタンが点滅します。

6 ビデオエフェクトパフォーマンスモニターをタッチして、エフェクトの効果を変化させる

- HOLD ボタンが ON 時は、タッチしてから離すまでのエフェクト効果を最大 8 秒間記録し、繰り返し出力されます。
- HOLD ボタンを押す毎に ON と OFF を繰り返します。
- HOLD ボタンは電源 ON 時は「OFF」が選択されます。

パターン

VIDEO FX PATTERN ツマミを回すことにより、選択した映像エフェクトのパターンを選択します。
VIDEO FX PATTERN ツマミを回したときのパターンの変化については P.26 をご覧ください。

パラメーター 1

TIME/PARAMETER ツマミを回すことにより、選択したエフェクトに対するパラメーターを調整します。
TIME/PARAMETER ツマミを回したときのパラメーター 1 の変化については P.26 をご覧ください。

パラメーター 2

LEVEL/DEPTH ツマミを回すことにより、選択したエフェクトに対する量的なパラメーターを調整します。
LEVEL/DEPTH ツマミを回したときのパラメーター 2 の変化については P.26 をご覧ください。

ビジュアライザーを使用する

本機内部で生成される映像を使用することができます。

1　ビジュアライザーボタンを ON にする

ビデオエフェクトパフォーマンスモニターに映像が映ります。

2　エフェクト選択ボタンで使用したい映像を選ぶ

3　この映像にタッチして映像を変化させる

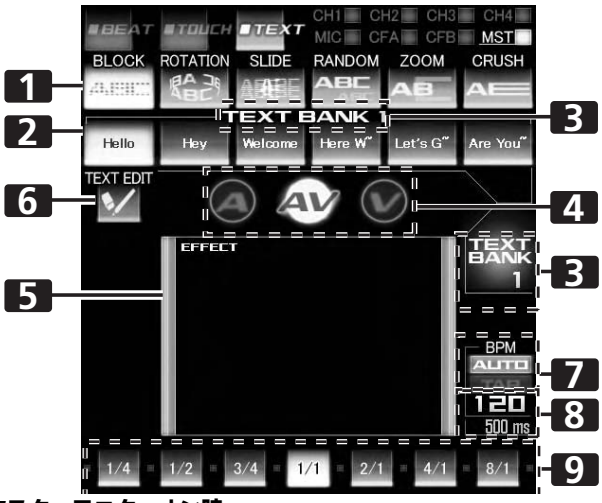
4　チャンネルセレクトツマミで使用したいチャンネルを選ぶ

· 入力映像がない場合でもビジュアライザーの映像を使用することができます。

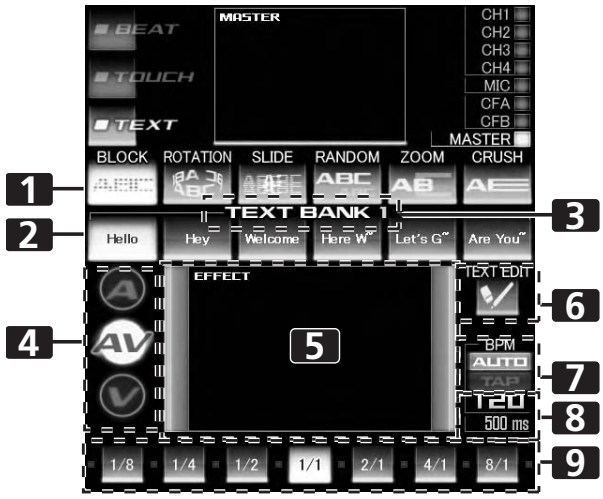
テキストエフェクトを操作する

テキストエフェクトは BPM（1 分間の拍数）に同期したエフェクトタイムを瞬時に設定できるため、リズムに合わせたさまざまなテキストエフェクトを実現できます。

マスターモニターオフ時



マスターモニターオン時



1　エフェクト選択ボタン	6 種類のテキストエフェクトから、使いたいエフェクトボタンにタッチします。
2　テキストボタン	6 個のテキストから、使いたいテキストボタンをタッチして選択します。
3　テキストバンク表示	テキストバンクツマミを回して、10 個のテキストバンクから使いたいテキストバンクを選択します。
4　エフェクトモード切り換えボタン	**A**：音声のみにエフェクトの効果をかけるときにタッチします。 **AV**：音声と映像の両方にエフェクトの効果をかけるときにタッチします。 **V**：映像のみにエフェクトの効果をかけるときにタッチします。
5　ビデオエフェクトモニター	TEXT エフェクトの効果をモニターします。
6　テキストエディットボタン	テキストボタンの文字を編集するときにタッチします。
7　BPM AUTO/TAP ボタン	BPM の測定方法を AUTO か TAP に切り換えるときにタッチします。
8　パラメーター表示	測定された BPM 値およびエフェクトパラメーターを表示します。
9　拍（ビート）ボタン・ビート表示	エフェクトを同期させる、BPM から計算された拍（ビート）数の倍率をタッチして、選択します。

1　AUTO/TAP ボタンを押して、BPM（1 分間の拍数＝曲のスピード）の測定モードを選ぶ

AUTO：入力される音楽信号から自動測定します。

TAP：TAP ボタンを指で叩いて BPM をマニュアル入力します。

· 電源 ON 時は「AUTO」が選択されます。

· 選んだモードのインジケーター（AUTO/TAP) が表示部で点灯します。

· BPM を計測できない場合は表示部の BPM 値表示が点滅します。

· AUTO モード時の測定範囲は BPM=70 ～ 180 です。曲によっては正しく測定できない場合があります。その場合は、TAP モードでマニュアル入力してください。

2　エフェクトカテゴリーボタンの「TEXT」をタッチする

·「TEXT」ボタンが明るく表示され、アイコンがアニメーションで動きます。

· TEXT エフェクト画面が表示されます

3　テキストエフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ

· 選択されたボタンが白く表示され、アイコンがアニメーションで動きます。

· 各エフェクトについては P.30 をご覧ください

4　テキストを選ぶ

· テキストバンクツマミを回してテキストバンクを選択し、テキストボタンをタッチしてテキストを選びます。

· 選択されたボタンが白く表示されます。

5　チャンネルセレクトツマミで、エフェクトをかけるチャンネルを選ぶ

· 選択されたエフェクトチャンネル表示が明るく表示されます。

·「MIC」を選択した場合、TEXT 表示はされません。音声のみにエフェクトがかかります。

6　エフェクトモード切り換えボタンをタッチして、エフェクトをかけるモードを選びます

· 選択されたボタンが明るく表示され、アニメーションをします。

A：音声のみにエフェクトをかけます。

AV：音声と映像の両方にエフェクトをかけます。

V：映像のみにエフェクトをかけます。

· 電源オン時は「AV」が選択されます。

7　拍（ビート）ボタンをタッチして、エフェクトを同期させる拍の倍率を選ぶ

· BPM から計算される拍数を選択します。
· 選んだ拍のボタンが明るく表示されます。
· 拍の倍率に対応したエフェクトタイムが自動設定されます。

【例】BPM=120 の場合
1/1 = 500 ms
1/2 = 250 ms
2/1 = 1000 ms

8　ON/OFF ボタンを ON にして、エフェクトを機能させる

· ボタンを押す毎に ON と OFF を繰り返します（電源 ON 時は「OFF」が選択されます）。
· エフェクト ON 時は ON/OFF ボタンが点滅します。

テキストバンク

TEXT BANK ツマミを回すことにより、テキストバンクを選択します。

パラメーター 1

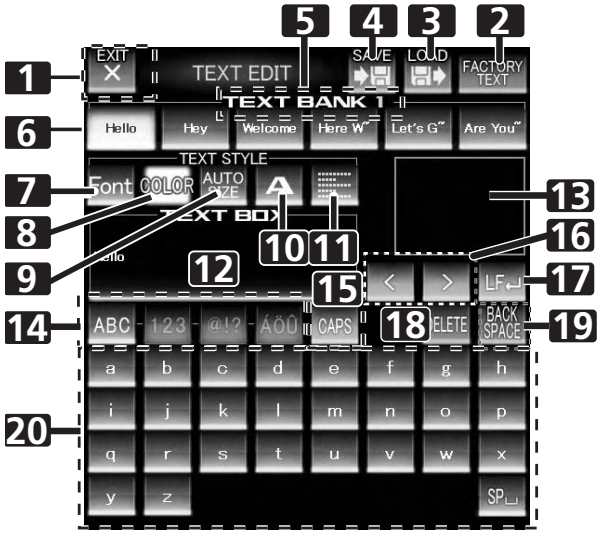
TIME/PARAMETER ツマミを回すことにより、選択したエフェクトに対する時間的なパラメーターを調整します。

TIME/PARAMETER ツマミを回したときのパラメーター 1 の変化については P.30 をご覧ください。

パラメーター 2

LEVEL/DEPTH ツマミを回すことにより、選択したエフェクトに対する量的なパラメーターを調整します。
LEVEL/DEPTH ツマミを回したときのパラメーター 2 の変化については P.30 をご覧ください。

テキストを編集する



1 EXIT ボタン	タッチするとテキストエディット画面を終了し、TEXT エフェクト画面に戻ります。
2 FACTORY TEXT ボタン	初期設定のテキストデータを読み込みます。
3 LOAD ボタン	保存されたテキストデータを SD カードから読み出します。
4 SAVE ボタン	テキストバンクに登録したテキストデータを SD カードに保存します。
5 テキストバンク表示	テキストバンクツマミを回して、10 個のテキストバンクから編集するテキストバンクを選択します。
6 テキストボタン	入力したテキストを登録できます。また、登録したテキストを呼び出すときにタッチします。
7 FONT ボタン	テキストのフォントを切り換えるときにタッチします。タッチするたびにフォントが切り換わります。
8 COLOR ボタン	入力するテキストのカラーを切り換えるときにタッチします。タッチするたびにカラーが切り換わります。
9 SIZE ボタン	入力するテキストのサイズを切り換えるときにタッチします。タッチするたびにサイズが切り換わります。
10 キャラクターボタン	入力するテキストのキャラクターを切り換えるときにタッチします。タッチするたびにキャラクターが切り換わります。
11 文字揃えボタン	入力するテキストを左揃え、中央揃え、右揃えをするときにタッチします。タッチするたびに行揃えが切り換わります。
12 テキストボックス	入力したテキストを表示します。
13 テキストエフェクトモニター	テキストエフェクトをモニターします。
14 文字種切り換えボタン	文字の種類を切り換えます。
15 CAPS ボタン / PAGE ボタン	大文字 / 小文字やページ 1/2 を切り換える時にタッチします。
16 カーソル送り戻りボタン	カーソルを動かすときにタッチします。
17 LF(改行) ボタン	テキストを改行するときにタッチします。
18 DELETE ボタン	入力した文字を削除するときにタッチします。カーソルの一つ後の文字が削除されます。長押しをすると、全部削除できます。
19 BACK SPACE ボタン	入力した文字を削除するときにタッチします。カーソルの一つ前の文字が削除されます。
20 文字入力ボタン	タッチして文字を入力します。

1 「TEXT EDIT」ボタンをタッチする
- テキストエディット画面に切り換わります。
- 「EXIT」ボタンをタッチすると、テキストエフェクト画面に戻ります。

2 テキストバンクツマミを回してテキストバンクを選択し、テキストボタンをタッチして編集するテキストを選ぶ
- 選択されたボタンが明るく表示されます。
- テキストボタンにタッチすると、テキストボックスにテキストが反映されます。

3 FONT ボタンをタッチして、テキストのフォントを切り換える
- ボタンをタッチする毎にフォントが切り換わります。6 種類のフォントが繰り返し切り換わります。

4 COLOR ボタンをタッチして、テキストのカラーを切り換える
- ボタンをタッチする毎にカラーが切り換わります。8 種類のカラーが繰り返し切り換わります。

5 SIZE ボタンをタッチして、テキストのサイズを切り換える
- ボタンをタッチする毎にサイズが切り換わります。4 種類のサイズが繰り返し切り換わります。
- AUTO SIZE と BIG は同じサイズになる場合があります。

6 キャラクターボタンをタッチして、テキストのキャラクターを切り換える
- ボタンをタッチするたびにキャラクターが切り換わります。5 種類のキャラクターが繰り返し切り換わります。
- キャラクターについては P.30 をご覧ください。

7 文字揃えボタンをタッチして、テキストの文字揃えを切り換える
- ボタンをタッチする毎に文字揃えの位置が切り換わります。3 種類の文字揃えの位置が繰り返し切り換わります。

8 文字種切り換えボタンをタッチして、文字の種類を切り換える
- 選択されたボタンが明るく表示されます。
- CAPS ボタンで大文字・小文字を切り換えることができます。

9 文字入力ボタンをタッチして、文字を入力する
- 入力した文字はテキストボックスに反映されます。
- 入力可能な最大文字数は 50 文字です。

10 EXIT ボタンをタッチして、テキスト編集を終了する
- テキストはリアルタイムに編集できます。
- 電源を切ると初期値にもどります。

SAVE/LOAD

- テキストバンクは SD カードに SAVE することができます。また、SD カードに保存されたテキストバンクを LOAD することができます。
- LOAD ボタン、SAVE ボタンは SD カードが認識されないと表示しません。

USB キーボード

- USB 端子にキーボードを接続すると、キーボードから直接文字が入力できます。
- キーボード言語設定については P.41 をご覧ください。

マスターモニター表示 / 非表示切り換え

1　UTILITY (MASTER MONITOR) ボタンを押す

ボタンを押すたびに、マスターモニターの表示と非表示とが切り換わります。

- マスターモニターを表示にすると、センターディスプレイにマスターモニターが表示され、マスター出力映像の内容が確認できます。
- 電源 ON 時はマスターモニターは非表示です。

エフェクト一覧

ビートエフェクト (＊ 1)

		エフェクトの説明	拍スイッチのパラメーター	パラメーター 1 (TIME/PARAMETER)		パラメーター 2 (LEVEL/DEPTH)
				説明		説明
1.DELAY(＊ 7)	AUDIO	ビート（拍）に合わせて繰返し音を 1 回出力します。	BPM の 1 拍の時間に対して、1/4 ～ 8/1 のディレイタイムを設定します。	ディレイタイムを設定します。	1 ～ 4000 (ms) (＊ 3)	原音とディレイ音のバランスを設定します。
	VIDEO	ビート（拍）に合わせて繰返し映像を 1 回出力します。	BPM の 1 拍の時間に対して、1/4 ～ 8/1 のディレイタイムを設定します。	ディレイタイムを設定します。		原画とディレイ画のバランスを設定します。
2.ECHO(＊ 7)	AUDIO (＊ 2)	ビート（拍）にあわせて繰返し音を減衰させながら複数回出力します。	BPM の 1 拍の時間に対して、1/4 ～ 8/1 のディレイタイムを設定します。	ディレイタイムを設定します。	1 ～ 4000 (ms) (＊ 3)	原音とエコー音のバランスを設定します。
	VIDEO	ビート（拍）にあわせて繰返し映像を減衰させながら数回出力します。	BPM の 1 拍の時間に対して、1/4 ～ 8/1 のディレイタイムを設定します。	ディレイ間隔を設定します。		原画とエコー画のバランスを設定します。
3.PAN	AUDIO	ビート（拍）に合わせて、音を左右に振ります。	BPM の 1 拍の時間に対して、1/8 ～ 8/1 の左右に音を振る時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。	10 ～ 16000 (ms)	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
	VIDEO	ビート（拍）に合わせて、映像を左右に振ります。	BPM の 1 拍の時間に対して、1/8 ～ 8/1 の左右に映像を振る時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。
4.TRANS	AUDIO	ビート（拍）に合わせて、音をカットします。	BPM の 1 拍の時間に対して、1/8 ～ 8/1 のカット時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。	10 ～ 16000 (ms) (＊ 4)	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
	VIDEO	ビート（拍）に合わせて、映像をカットします。	BPM の 1 拍の時間に対して、1/8 ～ 8/1 のカット時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。
5.FILTER	AUDIO	ビート（拍）に合わせてフィルターのカットオフ周波数を移動させ、音色を大きく変化させます。	カットオフ周波数を移動させる周期を BPM の 1 拍の時間に対して 1/2 ～ 32/1 の時間を設定します。	カットオフ周波数が移動する周期を設定します。	10 ～ 32000 (ms)	右に回すほど効果が強調されます。
	VIDEO	ビート（拍）に合わせてぼかした映像を出力します。	ぼかし効果が付加される周期を BPM の 1 拍の時間に対して 1/2 ～ 32/1 の時間を設定します。	ぼかし効果が付加される周期を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。
6.FLANGER	AUDIO	ビート（拍）に合わせて 1 周期のフランジャー効果を素早く簡単に作り出します。	フランジャー効果を移動させる周期を BPM の 1 拍の時間に対して 1/2 ～ 32/1 の時間を設定します。	フランジャー効果が移動する周期を設定します。	10 ～ 32000 (ms)	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	ビート（拍）に合わせて映像の輪郭を拡大する映像を出力します。	エフェクト画面が出現する周期を BPM の 1 拍の時間に対して 1/2 ～ 32/1 の時間を設定します。	エフェクト画面が出現する周期を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。
7.PHASER	AUDIO	ビート（拍）に合わせて 1 周期のフェイザー効果を素早く簡単に作り出します。	フェイザー効果を移動させる周期を BPM の 1 拍の時間に対して 1/2 ～ 32/1 の時間を設定します。	フェイザー効果が移動する周期を設定します。	10 ～ 32000 (ms)	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	ビート（拍）に合わせて映像の輪郭を回転する映像を出力します。	エフェクト画面が出現する周期を BPM の 1 拍の時間に対して 1/2 ～ 32/1 の時間を設定します。	エフェクト画面が出現する周期を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。

8.REVERB	AUDIO (＊ 2)	音の残響効果が得られます。	反響効果の程度を 10 ～ 90 %の間で設定します。	反響効果の程度を設定します。	1 ～ 100 (%)	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
	VIDEO	残像のある映像を出力します。	残像効果の程度を 10 ～ 90 %の間で設定します。	残像効果の程度を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。
9.ROBOT	AUDIO	入力音をロボットが発しているような効果が得られます。	ロボット音の音程の効果を－ 100 ～ 100%の間で設定します。	ロボット音の音程の効果を設定します。	－ 100 ～ 100 (%)	右に回すほど効果が強調されます。
	VIDEO	上下に揺らした映像をモザイク処理しロボット感のある映像を出力します。	モザイクの大きさと原画とのミックス比率を－ 100 ～ 100%の間で設定します。	モザイクの大きさと原画とのミックス比率を設定します。		右に回すほど上下の揺れが大きくなります。
10.CHORUS	AUDIO	同じ音程の音が複数の音源から出ているような広がりのある効果が得られます。	コーラス音の揺れの周期を BPM の 1 拍の時間に対して 1/2 ～ 32/1 の時間を設定します。	コーラス音の変調する周期を設定します。	10 ～ 32000 (ｍｓ)	原音とコーラス音のバランスを設定します。
	VIDEO	ビート（拍）に合わせて、RGB 成分に分解した映像を出力します。	原画に戻るまでの周期を BPM の 1 拍の時間に対して 1/2 ～ 32/1 の時間を設定します。	原画に戻るまでの周期を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。
11.ROLL(＊ 5,7)	AUDIO (＊ 2)	ビート（拍）の音を記録し、繰り返して出力します。	BPM の 1 拍の時間に対して 1/8 ～ 8/1 のエフェクト時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。	10 ～ 4000 (ｍｓ) (＊ 3)	原音と ROLL 音のバランスを設定します。
	VIDEO (＊ 6)	ビート（拍）の映像を記録し、繰り返して出力します。	BPM の 1 拍の時間に対して 1/8 ～ 8/1 のエフェクト時間を設定します。	映像を繰り返す時間を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。
12.REVERSE ROLL(＊ 5,7)	AUDIO (＊ 2)	ビート（拍）の音を記録し、逆転させて繰り返して出力します。	BPM の 1 拍の時間に対して 1/8 ～ 8/1 のエフェクト時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。	10 ～ 4000 (ｍｓ) (＊ 3)	原音と ROLL 音のバランスを設定します。
	VIDEO (＊ 6)	ビート（拍）の映像を記録し、逆転させて繰り返して出力します。	BPM の 1 拍の時間に対して 1/8 ～ 8/1 のエフェクト時間を設定します。	映像を繰り返す時間を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。

（＊ 1）エフェクトチャンネル選択スイッチが「CFA」、「CFB」、「MST」/「MASTER」のとき、エフェクトモニターを ON にしても、マスター出力にそのチャンネルの音が出力されていないとエフェクト音は聞こえません。
（＊ 2）エフェクトを OFF にしているとき、エフェクトをモニターしてもエフェクト音は聞こえません。
（＊ 3）ビデオエフェクトのエフェクト時間が最も短い値は NTSC の場合 66ｍｓ、PAL の場合 80ｍｓ になります。
（＊ 4）ビデオエフェクトのエフェクト時間が最も短い値は NTSC の場合 99ｍｓ、PAL の場合 119ｍｓ になります。
（＊ 5）ビュジュアライザーを ON から OFF にもどすと、ビュジュアライザーの映像もサンプリングされた状態で ROLL されます。
（＊ 6）エフェクトを OFF にしているとき、ビデオエフェクトモニターにはエフェクトがかかった映像は表示されません。
（＊ 7）いずれかのチャンネルにコピー禁止コンテンツが入力された場合には機能しません。
エフェクトチャンネルにコピー禁止コンテンツ以外の入力が選択されている場合でも機能しません。

ビデオエフェクトパターン

No	名前	ビデオエフェクトパターンの説明
1	ORIGINAL	ビデオエフェクトパターンを反映させない原画にします。
2	INVERSE	輝度を反転させます。
3	EDGE	縁取りします。
4	HUE	色を変化させます (白と黒を除きます)。

タッチエフェクト（＊1）

		エフェクトの説明	タッチしたときの効果の説明	パラメーター1（TIME/PARAMETER）		パラメーター2（LEVEL/DEPTH ）
				説明		説明
1.RIPPLE（＊2）	AUDIO	入力音の低音の音量に応じたフェージング効果がかかります。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	タッチした位置を中心に波紋が広がる効果を出力します。				
	PATTERN1	連続して 5 つの波紋を出力します。	タッチした位置を中心に波紋が広がる効果を出力します。	波紋の強さ（振幅）を設定します。	1 ～ 10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	連続して 7 つの波紋紋様（明るさの変化）を出力します。				
	PATTERN3	カーテン状の縦波を出力します。				
	PATTERN4	連続して 3 つの大波紋を出力します。				
2.ZOOM（＊2）	AUDIO（＊4）	残響効果が得られます。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
	VIDEO	拡大または縮小された映像を出力します。				
	PATTERN1	タッチしたところをズームアップする映像を出力します。	タッチしたところをズームアップする映像を出力します。	拡大、または縮小率を設定します。	1 ～ 10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	タッチしたところから左右に伸張する映像を出力します。	タッチしたところから左右に伸張する映像を出力します。			
	PATTERN3	タッチしたところから上下に伸張する映像を出力します。	タッチしたところから上下に伸張する映像を出力します。			
	PATTERN4	タッチしたところにズームアウトする映像を出力します。	タッチしたところにズームアウトする映像を出力します。			
3.BLUR（＊2）	AUDIO	フィルターのカットオフ周波数を変化させた音を出力します。				
	PATTERN1	ローパスフィルタを通した音を出力します。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	-
	PATTERN2	ハイパスフィルタを通した音を出力します。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	
	PATTERN3	バンドパスフィルタを通した音を出力します。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	
	PATTERN4	ノッチフィルタを通した音を出力します。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	
	VIDEO	ぼかし効果を加えた映像を出力します。				
	PATTERN1	左方向へぼかしがかかる映像を出力します。	タッチした位置が右側であるほど左方向へのぼかし効果が強くかかります。	ぼかし効果を付加するときの色を設定します。	1 ～ 10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	右方向へぼかしがかかる映像を出力します。	タッチした位置が右側であるほど右方向へのぼかし効果が強くかかります。			
	PATTERN3	下方向へぼかしがかかる映像を出力します。	タッチした位置が右側であるほど下方向へのぼかし効果が強くかかります。			
	PATTERN4	上方向へぼかしがかかる映像を出力します。	タッチした位置が右側であるほど上方向へのぼかし効果が強くかかります。			

4.DISTORTION（＊2）	AUDIO（＊4）	フェイザー効果に残響効果を付加して出力します。	タッチした位置が右側であるほどフェイザー効果の周期が長くなります。左側では周期が短くなります。	-	-	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
	VIDEO	画面が歪む効果を加えた映像を出力します。				
	PATTERN1	画面が水に絵の具を溶かしたように歪む効果を加えた映像を出力します。	タッチ位置を中心に、歪み効果がかかり、タッチしている時間が長いほど、強くかかります。	エフェクトのかかる範囲を設定します。	1～10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	画面がタッチした位置から粒子状に歪む効果を加えた映像を出力します。				
	PATTERN3	画面が破片状に歪む効果を加えた映像を出力します。				
	PATTERN4	画面がスパイラル状に歪む効果を加えた映像を出力します。				
5.BLOCK	AUDIO	入力音を変調します。低音が金属音のようになる効果が得られます。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
	VIDEO	映像をブロック状に並べて出力します。				
	PATTERN1	タッチするとブロックが縦横方向に伸縮する映像を出力します。	タッチしたブロックが縦横方向に伸縮する映像を出力します。	ブロックの分割数を設定します。	1～10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	タッチするとブロックが横方向に伸縮する映像を出力します。	タッチしたブロックが横方向に伸縮する映像を出力します。			
	PATTERN3	タッチするとブロックが縦方向に伸縮する映像を出力します。	タッチしたブロックが縦方向に伸縮する映像を出力します。			
	PATTERN4	タッチするとブロックの色相が変わる映像を出力します。	タッチしたブロックの色相が変わる映像を出力します。			
6.RADIATION	AUDIO	入力音を壊したような音を出力します。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	放射同心円形状に効果のかかった映像を出力します。				
	PATTERN1	後ろから光を当てたような映像を出力します。	タッチした位置が効果中心座標となります。	色を設定します。	1～10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	放射状に広がる映像を出力します。		中心の開き具合を設定します。		
	PATTERN3	同心円状に広がる円の映像を出力します。		中心の開き具合を設定します。		
	PATTERN4	PATTERN2 と 3 を組み合わせた映像を出力します。		中心の開き具合を設定します。		
7.KALEIDO	AUDIO	入力音をロボットが発しているようなイメージの効果音が得られます。	タッチした位置が右側であるほど音程が上がります。左側では音程が下がります。	-	-	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	万華鏡のような効果が得られます。				
	PATTERN1	画面中央を中心として円状に画面を分割した映像を出力します。	タッチにより移動した原画を円状に画面を分割した映像を出力します	映像の中心角度を設定します。	1～10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	映像を横方向に分割した (縦に積み重なる) 映像を出力します。	タッチにより移動した原画を横方向に分割した（縦に積み重なる）映像を出力します。	映像の高さを設定します。		
	PATTERN3	映像を縦方向に分割した (横に並べる) 映像を出力します。	タッチにより移動した原画を縦方向に分割した（横に並べる）映像を出力します。	映像の幅を設定します。		
	PATTERN4	映像を縦横方向に分割した映像を出力します。	タッチにより移動した原画を縦横方向に分割した映像を出力します。	映像の幅と高さを設定します。		

8.LENS	AUDIO	入力音の音程を下げる効果が得られます。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
	VIDEO	レンズ越しに見るような映像を出力します。				
	PATTERN1	レンズ越しに見るような映像を出力します。	タッチした位置にレンズが移動します。	レンズの大きさを設定します。	1～10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	レンズ越しに見るような映像を出力します。	タッチした位置にレンズが移動します。			
	PATTERN3	レンズ越しに見るような映像を出力します。	タッチした位置にレンズが移動し、移動量に応じてレンズの中の映像も移動します。			
	PATTERN4	レンズ越しに見るような映像を輝度成分をネガポジ反転して出力します。	タッチした位置にレンズが移動します。			
9.CUBE	AUDIO	フェイザー効果がかかります。タッチパネルを左右に動かす事で、効果の大きさが変化します。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	立方体に構成された映像を出力します。				
	PATTERN1	直方体が回転する映像を出力します。	タッチした位置に移動します。	立体の大きさを設定します。	1～10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	底面無しの三角柱が回転する映像を出力します。				
	PATTERN3	底面無しの五角柱が回転する映像を出力します。				
	PATTERN4	底面無しの八角柱が回転する映像を出力します。				
10.TWIST	AUDIO	フランジ効果がかかります。タッチパネルを左右に動かす事で、効果の大きさが変化します。	タッチした位置が右側であるほどフランジ効果の周期が長くなります。左側では周期が短くなります。	-	-	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	ねじり回転系の効果を加えた映像を出力します。				
	PATTERN1	画面がねじれて回転する映像を出力します。	画面中央を中心として、円を描くようにタッチすると映像が回転します。	ねじれる速度を設定します。	1～10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。センターよりも大きくすると回転スピードが上がります。
	PATTERN2	画面が分断されてそれぞれがねじれる映像を出力します。	画面中央を中心として、円を描くようにタッチすると映像が回転します。	分断される数を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。センターよりも大きくすると回転スピードが上がります。
	PATTERN3	PATTERN2 のように画面が分断され、オーディオレベルに応じてグラフィックイコライザのように映像を伸縮して出力します。	タッチした場所のブロックが伸びます。タッチ中はオーディオレベルに応じた伸縮反応がストップします。	分断される数を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。センターよりも大きくすると、縮小のスピードが緩み、MAXに近付くほど逆に伸張動作に変わります。
	PATTERN4	画面がねじれて回転し、残像が残る映像を出力します。	画面中央を中心として、円を描くようにタッチすると映像が回転します。	ねじれる速度を設定します。		原画とエフェクト画のバランスを設定します。センターよりも大きくすると回転スピードが上がります。

11.SPOT（＊3）	AUDIO	フィルターのカットオフ周波数を変化させた音を出力します。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	右に回すほど効果が強調されます。
	VIDEO	スポットライトで照らされたような効果を出力します。				
	PATTERN1	画面上のランダムな位置にスポットの大きさがランダムに変化した映像を出力します。	タッチした位置にスポットの大きさが一定の映像を出力します。	スポットライトを更新する間隔を設定します。	1～10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	画面上のランダムな位置にスポットの大きさがランダムに変化した映像を出力します。	タッチした位置にスポットの大きさがランダムに変化した映像を出力します。			
	PATTERN3	画面上のランダムな位置にスポットの大きさと色がランダムに変化した映像を出力します。	タッチした位置にスポットの大きさが一定で色がランダムに変化した映像を出力します。			
	PATTERN4	画面上のランダムな位置にスポットの大きさと色がランダムに変化した映像を出力します。	タッチした位置にスポットの大きさと色がランダムに変化した映像を出力します。			
12.DROP（＊3）	AUDIO	フランジ効果がかかります。タッチパネルを左右に動かす事で、効果の大きさが変化します。	タッチした位置が右側であるほど効果が大きくなります。左側では効果が小さくなります。	-	-	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	色のついた円が動く映像を出力します。				
	PATTERN1	円の内側がドット模様になる映像を出力します。	タッチした位置に円が追従して動きます。	円の大きさを設定します。	1～10	原画とエフェクト画のバランスを設定します。
	PATTERN2	円の内側がボーダー模様になる映像を出力します。				
	PATTERN3	円の内側が縦方向に引き伸ばされた映像を出力します。				
	PATTERN4	円の内側に原画が表示される映像を出力します。				

（＊1）HOLD ボタンを ON の時、タッチパネルを触れている間の軌跡を記憶することができます（最大 8 秒間）。
（＊2）ビデオエフェクトパフォーマンスモニターをタッチしないとエフェクト効果が現れません。
（＊3）エフェクトを ON すると、ランダムでエフェクト効果が現れます。
（＊4）エフェクトを OFF にしているとき、エフェクトをモニターしてもエフェクト音は聞こえません。

テキストエフェクト

名前		エフェクトの説明	拍スイッチのパラメーター	パラメーター1（TIME/PARAMETER）（＊1）		パラメーター2（LEVEL/DEPTH）
				説明		説明
1.BLOCK	AUDIO	ビート（拍）に合わせてフィルターの周波数を移動させ、音色を大きく変化させます。	カットオフ周波数を移動させる周期をBPMの1拍の時間に対して、1/2～32/1の時間を設定します。	カットオフ周波数が移動する周期を設定します。	10ms～32000ms	右に回すほど効果が強調されます。
	VIDEO	ドットブロック単位で文字列全体が欠けていき、再びドットブロック単位で出現していきます。	ドットブロック単位で消えていき、再び出現するまでの時間をBPMの1拍の時間に対して、1/2～32/1の時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。		原画とテキストのバランスを設定します。
2.ROTATION	AUDIO	ビート（拍）に合わせて1周期のフェイザー効果を素早く簡単に作り出します。	フェイザー効果を移動させる周期をBPMの1拍の時間に対して、1/2～32/1の時間を設定します。	フェイザー効果が移動する周期を設定します。	10ms～32000ms	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります
	VIDEO	文字列が横に並び、輪を描いて回転します。	1回転する時間をBPMの1拍の時間に対して、1/2～32/1の時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。		原画とテキストのバランスを設定します。
3.SLIDE	AUDIO	ビート（拍）に合わせて1周期のフランジャー効果を素早く簡単に作り出します。	フランジャー効果を移動させる周期をBPMの1拍の時間に対して1/2～32/1の時間を設定します。	フランジャー効果が移動する周期を設定します。	10ms～32000ms	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	文字列が振動かつGLOWしながら横方向に広がり、再び元に戻ります。	テキストが変化し始めてから元に戻るまでの時間をBPMの1拍の時間に対して、1/2～32/1の時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。		原画とテキストのバランスを設定します。
4.RANDOM	AUDIO	ビート（拍）に合わせて、音をカットします。	BPMの1拍の時間に対して、1/8～8/1のカット時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。	10ms～16000ms	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
	VIDEO	ランダムに文字列が出現します。	ランダムに文字列が出現する時間をBPMの1拍の時間に対して、1/8～8/1の時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。		原画とテキストのバランスを設定します。
5.ZOOM	AUDIO	入力音が高い音程から元の音程に戻る効果が得られます。	BPMの1拍の時間に対して、1/8～8/1のエフェクト時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。	10ms～16000ms	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
	VIDEO	1文字ずつズームから始まり、縮小していきながら定位置に張り付いていき、文字列を形成していきます。	ズームした状態から縮小して張り付くまでの時間をBPMの1拍の時間に対して、1/8～8/1の時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。		原画とテキストのバランスを設定します。
6.CRUSH	AUDIO	入力音を壊したような音を出力します。	クラッシュ効果を変化させる周期をBPMの1拍の時間に対して、1/2～32/1の時間を設定します。	クラッシュ効果が変化する周期を設定します。	10ms～32000ms	右に回すほど効果が強調されます。左に回し切ると原音のみの出力になります。
	VIDEO	文字列が先頭文字から、左から右に引き伸ばされて出現していき、先頭文字から、右から左へ引き伸ばされて消えていきます。	文字が引き伸ばされて出現し、引き伸ばされて消えていくまでの時間をBPMの1拍の時間に対して、1/2～32/1の時間を設定します。	エフェクト時間を設定します。		原画とテキストのバランスを設定します。

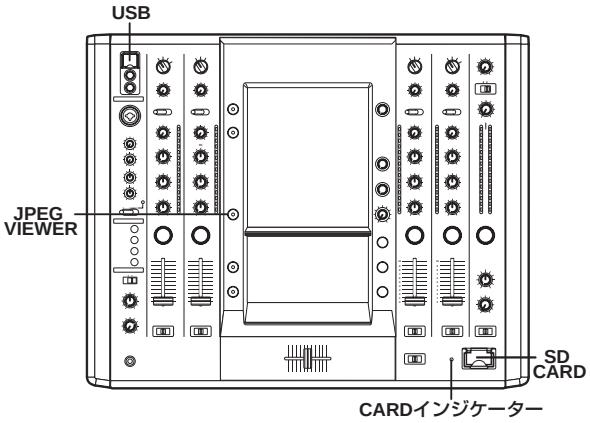
（＊1）ビデオエフェクトの効果は映像の表示タイミングに依存するため、設定時間が短い場合、設定時間どおりの効果にならないことがあります。

キャラクター

No	名前	キャラクターの説明
1	ORIGINAL	キャラクターを反映させないテキストにします。
2	SHADOW	表示するテキストに影をつけます。COLORが黒と白ではどちらも同様の効果となります。
3	TRANSPARENT	テキストを透過させます。
4	OUTSIDE	テキストを縁取りします。
5	HUE	テキストの色を変化させます（白と黒を除きます）。

JPEG ビューアーを使う

USB メモリーや SD カードから JPEG ファイルを取り込んで表示します。JPEG ファイルは 8 枚まで本機に取り込めます。



JPEG ビューアーを使う前に

JPEG ファイルの入った USB メモリーか SD カードを本機に挿入します。

USB メモリーの使い方

JPEG ファイルの入った USB メモリーを USB 端子に差します。FAT32 形式でフォーマットされている USB メモリーのみ使用できます。

SD カードの使い方

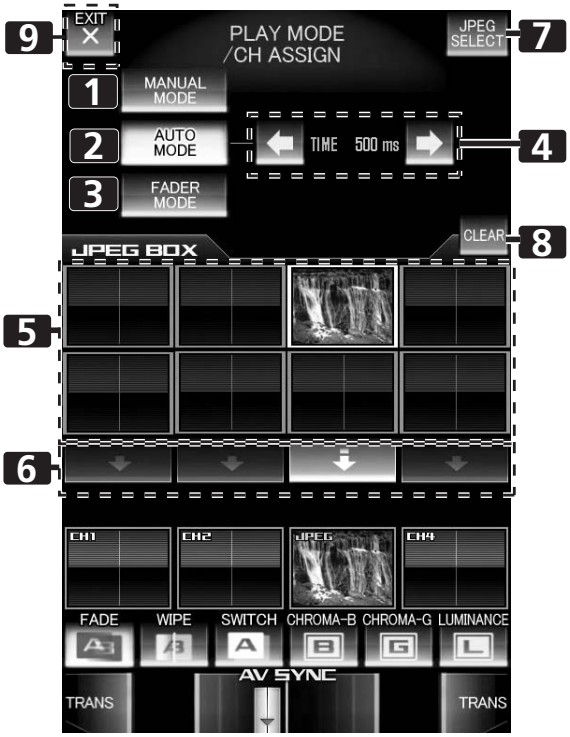
JPEG ファイルの入った SD カードを SD CARD 挿入口に挿入します。

- 使用するメモリーカードは「SD Memory Card Specifications Part2 FILE SYSTEM SPECIFICATION Version1.0 」に沿ってフォーマットされていなければなりません（SD メモリーカードはメーカーからの出荷時点で上記規格で標準フォーマットされています）。フォーマットされていないメモリーカードは、使用できません。
- PC やデジタルカメラ等でフォーマットされたカードは、使用できない場合があります。
- マルチメディアカード（MMC）は使用できません。
- CARD インジケーターが点滅中にカードを抜いたり、電源を切らないでください（記憶データが壊れる恐れがあります）。
- メモリーカードは精密電子機器です。曲げたり、強い力やショックを加えたり、落としたりしないでください。また、静電気や電気ノイズの発生しやすい環境で、使用・保管しないでください。
- メモリーカードは衝撃や静電気により壊れることがあります。取り扱いには注意をお願いします。大切なデータは定期的に複製を作ることをお勧めします。
- お客様の記憶されたデータの損失ならびに、その他の直接・間接の損害につきましては、当社は一切の責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

JPEG ビューアーセットアップ

1　JPEG VIEWER ボタンを押す

JPEG プレイモード画面になります。



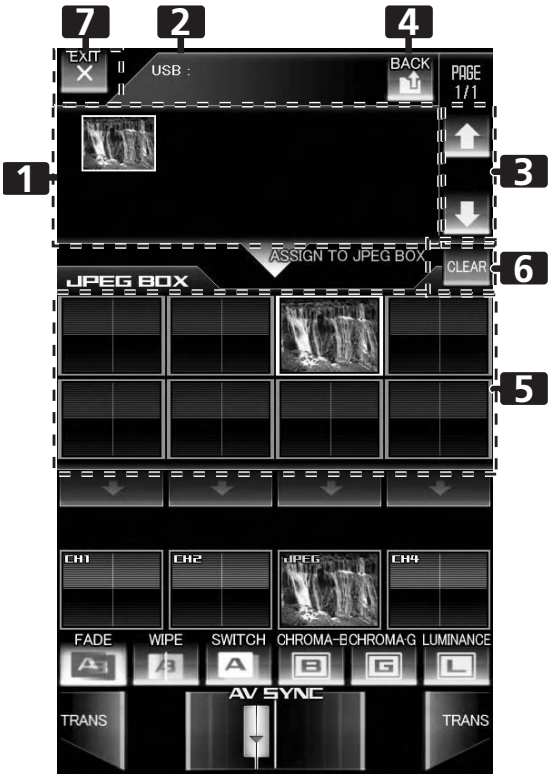
1 MANUAL MODE ボタン	JPEG プレイモードを MANUAL モードにします。
2 AUTO MODE ボタン	JPEG プレイモードを AUTO モードにします。
3 FADER MODE ボタン	JPEG プレイモードを FADER モードにします。
4 TIME 表示 TIME 送りボタン	AUTO モードのとき、JPEG を切り換える時間を設定します。
5 JPEG BOX	チャンネルにアサインする JPEG を選択します。
6 CH SELECT ボタン	JPEG をアサインするチャンネルを指定します。 また、JPEG のアサインを解除します。
7 JPEG SELECT ボタン	JPEG セレクトモードに移動します。エフェクト ON 時に操作した場合には、警告が表示され次の画面に移動できません。
8 CLEAR ボタン	JPEG BOX クリアモードの ON/OFF を切り換えます。
9 EXIT ボタン	JPEG ビューアーセットアップを終了します。

使用したい JPEG ファイルを本機に取り込む

使用したい JPEG ファイルを JPEG BOX に取り込みます。エフェクト ON 中は、JPEG ファイルを取り込みできません。

1 JPEG プレイモード画面で JPEG SELECT ボタンをタッチする

JPEG セレクトモード画面が表示されます。



1 メディア / フォルダ / ファイル表示	メディアやファイル、フォルダが表示されます。
2 アドレス表示	メディア / フォルダ / ファイル表示で表示中のフォルダのアドレスを表示します。
3 ページ表示 ページ送りボタン	メディア / フォルダ / ファイル表示のページを送ります。
4 BACK ボタン	1 つ上の階層に戻ります。
5 JPEG BOX	JPEG を取り込む JPEG BOX を選択します。
6 CLEAR ボタン	JPEG BOX クリアモードの ON/OFF を切り換えます。
7 EXIT ボタン	JPEG ビューアーモードを終了し、JPEG プレイモードに戻ります。

2 メディア / フォルダ / ファイル表示から、取り込みたい JPEG ファイルを選択する

メディア / フォルダ / ファイル表示はメディア (USB メモリー /SD カード) から開始します。
ファイルは JPEG ファイルのみ表示されます。
表示できるフォルダおよび JPEG ファイルは、アルファベット順で、一階層あたりフォルダは 64 個、ファイルは 192 個となります。

3 JPEG BOX をタッチして、JPEG を取り込む

4 EXIT ボタンをタッチして、JPEG ビューアーモードを終了 終了し、JPEG プレイモード画面（P.31）に戻る

· 電源を切ると本機に読み込んだ JPEG ファイルは消去されます。

JPEG をチャンネルにアサインして操作する

JPEG プレイモードは MANUAL モード /AUTO モード / FADER モードの 3 種類からあり、さまざまなパフォーマンスが可能です。

MANUAL モードで操作する

JPEG BOX の中の JPEG 画像を指定するチャンネルの映像としてアサインします。

1 MANUAL MODE ボタンをタッチして、MANUAL モードを選択する

2 JPEG BOX の中からアサインしたい画像を選ぶ

アサインしたい画像にタッチするとその画像の枠が白色に変わります。

3 アサインしたいチャンネルを選ぶ

アサインしたいチャンネルの CH SELECT ボタンをタッチすると、選んだ画像がチャンネルモニターに表示されます。この状態で JPEG 画像はそのチャンネルの入力映像として操作することができます。

· CH SELECT ボタンが ON のとき、JPEG BOX の他の画像をタッチすると瞬時に画像を変更することができます。
· CH SELECT ボタンが ON のとき、他のチャンネルの CH SELECT ボタンを押すことでアサインチャンネルを瞬時に変えることができます。
· JPEG 映像は CH SELECT ボタンで選択した 1 つのチャンネルのみアサインすることが可能です。
· CH SELECT ボタンをもう 1 度押すと、アサインは解除されます。

AUTO モードで操作する

JPEG BOX の中の JPEG 画像で自動的に切り替わるスライドショー映像を作り、それを指定するチャンネルの映像としてアサインします。

1 AUTO MODE ボタンをタッチして、AUTO モードを選択する

2 JPEG BOX の中から使用したい画像を選ぶ

使用したい複数の画像にタッチするとその画像の枠が白色に変わります。もう一度押すと選択が解除されます。

3 アサインしたいチャンネルを選ぶ

アサインしたいチャンネルの CH SELECT ボタンをタッチすると、選んだ複数画像のスライドショーがチャンネルモニターに表示されます。この状態でスライドショーはそのチャンネルの入力映像として操作することができます。

4 TIME 送りボタンでスライドショーの切り換わり時間を調整する

FADER モードで操作する

JPEG BOX の中の JPEG 画像で任意の間隔で切り換わるスライドショー映像を作ります。アサインしたチャンネルのチャンネルフェーダーを操作し画像を切り換えます。

1　FADER MODE ボタンをタッチして、FADER モードを選択する

2　JPEG BOX の中から使用したい画像を選ぶ

使用したい複数の画像にタッチするとその画像の枠が白色に変わります。もう一度押すと選択が解除されます。

3　アサインしたいチャンネルを選ぶ

アサインしたいチャンネルの CH SELECT ボタンをタッチすると、選んだ複数画像の左上の画像がチャンネルモニターに表示されます。

4　フェーダーを操作する

アサインされたチャンネルのチャンネルフェーダーを「0」位置から上げるたびに画像が切り換わります。

JPEG BOX に取り込んだ画像を消去する

1　CLEAR ボタンをタッチする

CLEAR ボタンが点滅します。

2　消去したい画像にタッチする

タッチした瞬間にその画像が JPEG BOX から消えます。CLEAR ボタンが点滅中は連続して他の画像を消すことができます。

· SD カード、USB メモリーに記録されている元データに影響はありません。

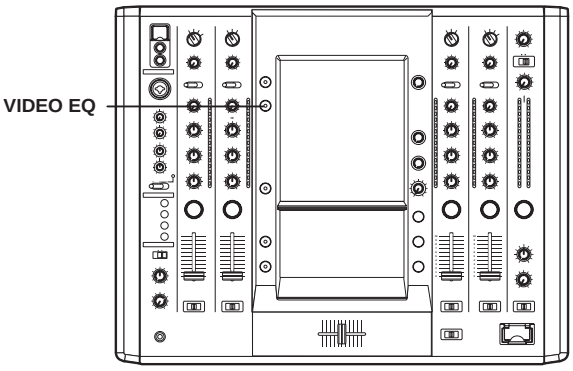
3　再度 CLEAR ボタンをタッチしてこのモードから抜ける

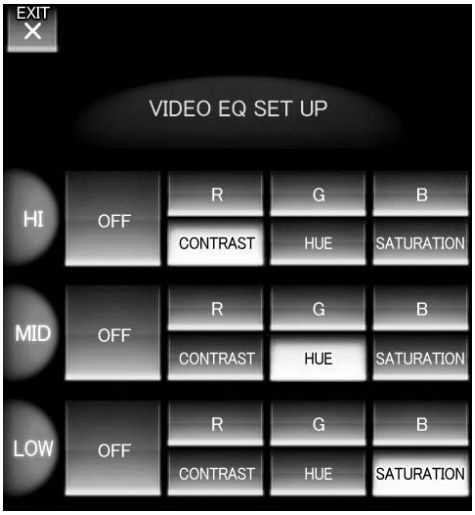
＊使用できる JPEG ファイルはファイル容量が約 7MB または約 1200 万画素までです。

＊JPEG 画像のサイズが 640 × 480 ピクセルに収まらない場合、640 × 480 ピクセルに収まるサイズに縮小されて本機に取り込まれます。

ビデオイコライザー機能を使う

チャンネルイコライザーツマミを回すと、通常は音声のみにイコライザーがかかりますが、ビデオイコライザー機能を使うと映像にも効果を与えることができます。





ビデオイコライザーセットアップをする

1　VIDEO EQ ボタンを押し続ける

イコライザーセットアップモードになります。

2　各ボタンにタッチする

画面上の各ボタンにタッチして、イコライザーセットアップを操作します。

電源オン時は

HI: CONTRAST

MID: HUE

LOW: SATURATION

が選択されています。

電源を切ると上記の状態にもどります。

· HI、MID、LOW で同じパラメーターを割り当てることはできません。

VIDEO EQ SET UP	イコライザーを使用した時に映像の効果も一緒に変わるようにします。
	OFF: ビデオイコライザーがかからないようにします。
	R: ビデオイコライザーに赤の要素を変化させるパラメーターを割り当てるときに使用します。
	G: ビデオイコライザーに緑の要素を変化させるパラメーターを割り当てるときに使用します。
	B: ビデオイコライザーに青の要素を変化させるパラメーターを割り当てるときに使用します。
	CONTRAST: ビデオイコライザーにコントラストの要素を変化させるパラメーターを割り当てるときに使用します。
	HUE: ビデオイコライザーに色の要素を変化させるパラメーターを割り当てるときに使用します。
	SATURATION: ビデオイコライザーに彩度の要素を変化させるパラメーターを割り当てるときに使用します。

3　EXIT にタッチする

イコライザーセットアップモードを終了します。

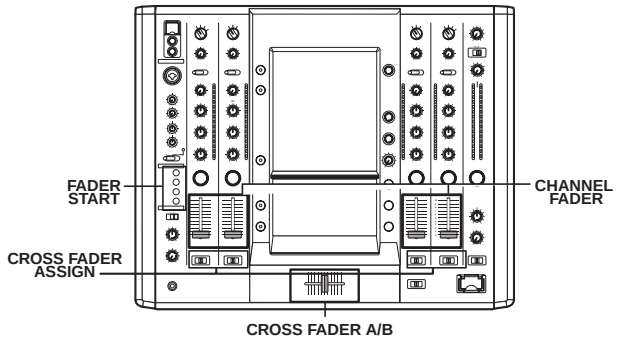
ビデオイコライザーをオンオフする

1　VIDEO EQ ボタンを押す

押すたびにビデオイコライザーの設定を有効にするか無効にするかを切り換えられます。

フェーダースタート機能を使う

別売のパイオニア製 DJ/VJ 用 DVD/CD プレーヤーのコントロールコードを接続すると、チャンネルフェーダーやクロスフェーダーで DVD/CD プレーヤーの演奏をスタートすることができます。
ミキサーのチャンネルフェーダーまたはクロスフェーダーツマミを動かすと、DVD/CD プレーヤーのポーズが解除され、自動的かつ瞬時に曲がスタートします。また、フェーダーの位置を元に戻すと、DVD/CD プレーヤーをキューポイントまで戻すこと（バックキュー）ができるのでサンプラーのようなプレイもできます。



クロスフェーダースタートプレイ&バックキュープレイ

クロスフェーダーのチャンネル A にアサインされた DVD/CD プレーヤーがキューポイントでスタンバイ時に、クロスフェーダーツマミを右端（B 側）から左（A 側）へ動かすだけでチャンネル A の DVD/CD プレーヤーがスタートします。
クロスフェーダーツマミが左端（A 側）に到達するとチャンネル B にアサインされた DVD/CD プレーヤーがバックキューします（キューポイントに戻ります）。また、チャンネル B にアサインされた DVD/CD プレーヤーがキューポイントでスタンバイ時に、クロスフェーダーツマミを左端（A 側）から右端（B 側）へ動かすだけでチャンネル B の DVD/CD プレーヤーがスタートします。
クロスフェーダーツマミが右端（B 側）に到達するとチャンネル A にアサインされた DVD/CD プレーヤーがバックキューします。

チャンネルフェーダーでスタートする

1 制御したい DVD/CD プレーヤーを接続したチャンネル（1 ～ 4 ）の FADER START ボタンを押す
- 選んだチャンネルのボタンが点灯します。

2 チャンネルフェーダーツマミを「0」位置にする

3 DVD/CD プレーヤーでキューポイントを設定し、キューポイントでスタンバイさせる
- あらかじめキューポイントが設定されていれば、キューポイントの位置で DVD/CD プレーヤーをスタンバイしておく必要はありません。

4 スタートしたいタイミングで、チャンネルフェーダーツマミを動かす
- DVD/CD プレーヤーが再生を始めます。
- 再生開始後にチャンネルフェーダーツマミを「0」位置に戻すと、DVD/CD プレーヤーはキューポイントに戻り、スタンバイします（バックキュー）。

- CROSS FADER ASSIGN スイッチが「THRU」の時のみ、チャンネルフェーダーで制御できます。

クロスフェーダーでスタートする

1 制御したい DVD/CD プレーヤーを接続したチャンネル（1 ～ 4 ）の FADER START ボタンを押す
- 選んだチャンネルのボタンが点灯します。

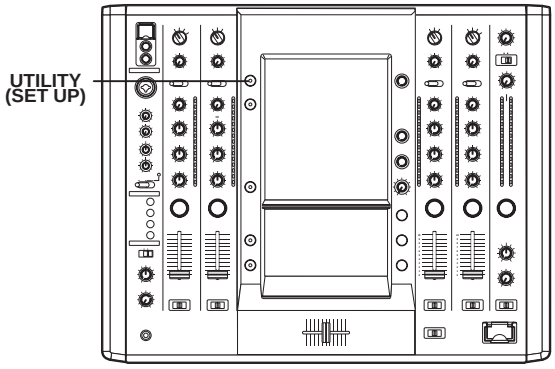
2 選んだチャンネルの CROSS FADER ASSIGN スイッチを「A」または「B」にする
- クロスフェーダーのチャンネル A （左側）にアサインするときは「A」にします。
- クロスフェーダーのチャンネル B （右側）にアサインするときは「B」にします。

3 クロスフェーダーツマミをスタートさせたいチャンネルとは逆の方向いっぱいに移動する

4 DVD/CD プレーヤーでキューポイントを設定し、キューポイントでスタンバイさせる
- あらかじめキューポイントが設定されていれば、キューポイントの位置で DVD/CD プレーヤーをスタンバイしておく必要はありません。

5 スタートしたいタイミングで、CROSS FADER A/B ツマミを動かす
- DVD/CD プレーヤーが再生を始めます。
- 再生開始後にクロスフェーダーツマミをいっぱいに移動すると、反対側のチャンネルにアサインされた DVD/CD プレーヤーはキューポイントに戻り、スタンバイします（バックキュー）。

ユーティリティセットアップをする



電源を切ると、MIDI CHANNEL と KEYBOARD LANGUAGE 以外のユーティリティセットアップの内容は初期設定にもどります。

MIDI セットアップをする

MIDI（ミディ :Musical Instrument Digital Interface ）とは、電子楽器やコンピューターの間で情報のやりとりを行うための統一規格です。
MIDI コネクターを持つ機器どうしを MIDI ケーブルで接続してデータを送ります。
SVM-1000 は MIDI により、機器の操作情報および BPM 情報（タイミングクロック）を送ります。

オーディオ信号に外部シーケンサーを同期させる、または外部シーケンサーを SVM-1000 の操作情報で操作する

1　DIN 端子は MIDI シーケンサー機器へ、USB 端子はパソコンなどへ接続する

本機は DIN タイプと USB タイプの出力端子を備えています。

- 使用可能な PC の OS は、Windows Vista、WindowsXP、Mac OSX です。
  PC の設定については、PC および OS の取扱説明書を参照してください。アプリケーションの設定については、アプリケーションの取扱説明書を参照してください。
- MIDI シーケンサー側のシンクモードをスレーブにします。
- MIDI タイミングクロックに対応していない MIDI シーケンサーは同期できません。
- BPM 値が安定して測定できない曲では同期できません。
- TAP モードで設定した BPM 値でも、タイミングクロックを出力します。

2　MIDI セットアップで MIDI OUT を ON にする

- MIDI タイミングクロックの出力範囲は 40 BPM ～ 250 BPM です。

（注意）
曲によっては BPM を正しく測定できない場合があります。

オーディオ信号に PC アプリケーションを同期させるまたは PC アプリケーションを SVM-1000 の操作情報で操作する

1　本機の USB MIDI 端子と PC を USB ケーブルで接続する

- PC アプリケーションの MIDI 設定を行います。詳しくは PC アプリケーションの取扱説明書をご覧ください。
- 利用可能な OS は Windows XP、Mac OSX です。

MIDI セットアップをする

1　UTILITY(SET UP) ボタンを押し続ける

ユーティリティセットアップモードになります。

2　MIDI にタッチする

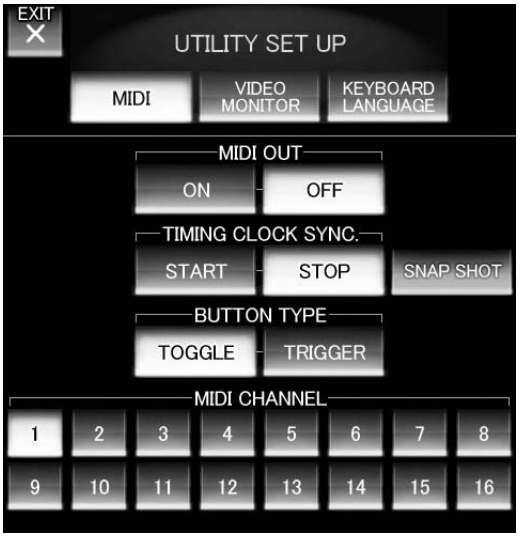
MIDI セットアップ画面が表示されます。

3　各ボタンにタッチする

画面上の各ボタンにタッチして、MIDI セットアップを操作します。

4　EXIT にタッチする

ユーティリティセットアップモードを終了します。



MIDI OUT	MIDI 信号を出力するか否かを選択します。
TIMING CLOCK SYNC.	MIDI のタイミングクロックの同期のスタートとストップを切り換えます。
SNAP SHOT	ノブやボタンなどの現在の MIDI 情報を送信します。
BUTTON TYPE	MIDI 信号の送信のしかたを選びます。トグルタイプとトリガータイプから選びます。トリガータイプでは、OFF の MIDI コードは送信せずに、押すたびに ON の MIDI コードを送信します。
MIDI CHANNEL	MIDI のチャンネルを切り換えます。MIDI チャンネル（1 ～ 16）を設定し、記憶します。

MIDI コード一覧

カテゴリー	SW 名	SW の種類	MIDI メッセージ						備考
			MSB			LSB			
CH1	VIDEO TRIM	VR	Bn	31	dd				0-127
	AUDIO TRIM	VR	Bn	01	dd				0-127
	HI	VR	Bn	02	dd				0-127
	MID	VR	Bn	03	dd				0-127
	LOW	VR	Bn	04	dd				0-127
	CUE	BTN	Bn	46	dd				OFF=0,ON=127
	FADER	VR	Bn	11	dd				0-127
	CF ASSIGN	SW	Bn	41	dd				0,64,127
CH2	VIDEO TRIM	VR	Bn	32	dd				0-127
	AUDIO TRIM	VR	Bn	06	dd				0-127
	HI	VR	Bn	07	dd				0-127
	MID	VR	Bn	08	dd				0-127
	LOW	VR	Bn	09	dd				0-127
	CUE	BTN	Bn	47	dd				OFF=0,ON=127
	FADER	VR	Bn	12	dd				0-127
	CF ASSIGN	SW	Bn	42	dd				0,64,127
CH3	VIDEO TRIM	VR	Bn	33	dd				0-127
	AUDIO TRIM	VR	Bn	0C	dd				0-127
	HI	VR	Bn	0E	dd				0-127
	MID	VR	Bn	0F	dd				0-127
	LOW	VR	Bn	15	dd				0-127
	CUE	BTN	Bn	48	dd				OFF=0,ON=127
	FADER	VR	Bn	13	dd				0-127
	CF ASSIGN	SW	Bn	43	dd				0,64,127
CH4	VIDEO TRIM	VR	Bn	34	dd				0-127
	AUDIO TRIM	VR	Bn	50	dd				0-127
	HI	VR	Bn	51	dd				0-127
	MID	VR	Bn	5C	dd				0-127
	LOW	VR	Bn	52	dd				0-127
	CUE	BTN	Bn	49	dd				OFF=0,ON=127
	FADER	VR	Bn	14	dd				0-127
	CF ASSIGN	SW	Bn	44	dd				0,64,127
CROSS FADER	CROSS FADER	VR	Bn	0B	dd				0-127
FADER CURVE	CH CURVE	SW	Bn	5E	dd				0,64,127
	CROSS CURVE	SW	Bn	5F	dd				0,64,127
MASTER	VIDEO MASTER LEVEL	VR	Bn	38	dd				0-127
	AUDIO MASTER LEVEL	VR	Bn	18	dd				0-127
	BALANCE	VR	Bn	17	dd				0-127
	CUE	BTN	Bn	4A	dd				OFF=0,ON=127
BOOTH	MONITOR	VR	Bn	19	dd				0-127

EFFECT	AUTO/TAP	BTN	Bn	45	dd				OFF=0,ON=127
	TAP	BTN	Bn	4E	dd				OFF=0,ON=127
	EFFECT CUE	BTN	Bn	4B	dd				OFF=0,ON=127
	CH SELECT	SW							チャンネルセレクトとビデオエフェクトパターンは、それぞれの値の論理和を送信
	VIDEO FX PATTERN	SW	Cn	pc					
	TIME/PARAMETER	SW	Bn	0D	MSB	Bn	2D	LSB	パラメータ1の値 FLANGER, PHASER, FILTER, CHORUS は 1/2 倍値、ROBOT のマイナス値はプラスの値に変換する
	LEVEL/DEPTH	VR	Bn	5B	dd				0-127
	EFFECT ON/OFF	BTN	Bn	40	dd				OFF=0,ON=127
MIC	HI	VR	Bn	1E	dd				0-127
	LOW	VR	Bn	1F	dd				0-127
(FADER START)	FADER START CH1	BTN	Bn	58	dd				OFF=0,ON=127
	FADER START CH2	BTN	Bn	59	dd				OFF=0,ON=127
	FADER START CH3	BTN	Bn	5A	dd				OFF=0,ON=127
	FADER START CH4	BTN	Bn	5D	dd				OFF=0,ON=127
(HEAD PHONES)	MIXING	VR	Bn	1B	dd				0-127
	LEVEL	VR	Bn	1A	dd				0-127
TIMING CLOCK	Timing Clock		F8						
MIDI	START	BTN	FA						
	STOP	BTN	FC						

※ MIDI SNAP SHOT は MIDI START/STOP 以外のすべての MIDI コマンドを出力

センターパネルまわり

カテゴリー	SW 名	SW の種類	MIDI メッセージ						備考
			MSB			LSB			
	UTILITY	BTN	-	-	-	-	-	-	-
	VIDEO EQ	BTN	-	-	-	-	-	-	-
	JPEG VIEWER	BTN	-	-	-	-	-	-	-
	VIDEO SOLO MODE	BTN	-	-	-	-	-	-	-
	FADER AV SYNC	BTN	-	-	-	-	-	-	-

GUI ボタン系

カテゴリー	SW 名	SW の種類	MIDI メッセージ						備考
			MSB			LSB			
EFFECT CATEGORY	BEAT EFFECT	BTN	-	-	-				カテゴリーを切り替えると必然的にエフェクトのプログラムチェンジになる
	TOUCH EFFECT	BTN	-	-	-				
	TEXT EFFECT	BTN	-	-	-				
	A	BTN	-	-	-				
	AV	BTN	-	-	-				
	V	BTN	-	-	-				

BEAT EFFECT	DELAY	BTN	9n	41	dd				OFF=0,ON=127
	ECHO	BTN	9n	42	dd				OFF=0,ON=127
	PAN	BTN	9n	43	dd				OFF=0,ON=127
	TRANS	BTN	9n	44	dd				OFF=0,ON=127
	FILTER	BTN	9n	45	dd				OFF=0,ON=127
	FLANGER	BTN	9n	46	dd				OFF=0,ON=127
	PHASER	BTN	9n	47	dd				OFF=0,ON=127
	REVERB	BTN	9n	48	dd				OFF=0,ON=127
	ROBOT	BTN	9n	49	dd				OFF=0,ON=127
	CHORUS	BTN	9n	4A	dd				OFF=0,ON=127
	ROLL	BTN	9n	4B	dd				OFF=0,ON=127
	REV ROLL	BTN	9n	4C	dd				OFF=0,ON=127
	拍ボタン 1	BTN	Bn	0D	MSB	Bn	2D	LSB	TIME/PARAMETER つまみの動きがボタンでできる
	拍ボタン 2	BTN							
	拍ボタン 3	BTN							
	拍ボタン 4	BTN							
	拍ボタン 5	BTN							
	拍ボタン 6	BTN							
	拍ボタン 7	BTN							
	VISUALIZER	BTN	-	-	-				
	BPM AUTO/TAP	BTN	-	-	-				
TOUCH EFFECT	RIPPLE	BTN	9n	51	dd				OFF=0,ON=127
	LENS	BTN	9n	52	dd				OFF=0,ON=127
	SPOT	BTN	9n	53	dd				OFF=0,ON=127
	RADIATION	BTN	9n	54	dd				OFF=0,ON=127
	CUBE	BTN	9n	55	dd				OFF=0,ON=127
	BLOCK	BTN	9n	56	dd				OFF=0,ON=127
	KALEIDO	BTN	9n	57	dd				OFF=0,ON=127
	TWIST	BTN	9n	58	dd				OFF=0,ON=127
	ZOOM	BTN	9n	59	dd				OFF=0,ON=127
	DROP	BTN	9n	5A	dd				OFF=0,ON=127
	BLUR	BTN	9n	5B	dd				OFF=0,ON=127
	DISTORTION	BTN	9n	5C	dd				OFF=0,ON=127
	HOLD	BTN	9n	50	dd				OFF=0,ON=127
	TOUCH FX MONITOR X	VR	Bn	1C	dd				0-127
	TOUCH FX MONITOR Y	VR	Bn	3C	dd				0-127
	VISUALIZER	BTN	-	-	-				

	RANDOM	BTN	9n	60	dd				OFF=0,ON=127
	ZOOM	BTN	9n	61	dd				OFF=0,ON=127
	BLOCK	BTN	9n	62	dd				OFF=0,ON=127
	ROTATION	BTN	9n	63	dd				OFF=0,ON=127
	CRUSH	BTN	9n	64	dd				OFF=0,ON=127
	SLIDE	BTN	9n	65	dd				OFF=0,ON=127
	BANK1	BTN	-	-	-				
	BANK2	BTN	-	-	-				
	BANK3	BTN	-	-	-				
	BANK4	BTN	-	-	-				
TEXT EFFECT	BANK5	BTN	-	-	-				
	BANK6	BTN	-	-	-				
	TEXT EDIT	BTN	-	-	-				
	拍ボタン 1	BTN	Bn	0D	MSB	Bn	2D	LSB	TIME/PARAMETER つまみの動きがボタンでできる
	拍ボタン 2	BTN							
	拍ボタン 3	BTN							
	拍ボタン 4	BTN							
	拍ボタン 5	BTN							
	拍ボタン 6	BTN							
	拍ボタン 7	BTN							
	BPM AUTO/TAP	BTN	-	-	-				
	CH1 MONITOR		-	-	-				
	CH2 MONITOR		-	-	-				
	CH3 MONITOR		-	-	-				
	CH4 MONITOR		-	-	-				
	FADE	BTN	9n	70	dd				OFF=0,ON=127
	WIPE	BTN	9n	71	dd				OFF=0,ON=127
CROSS FADER	SWITCH	BTN	9n	72	dd				OFF=0,ON=127
	CHROMA-B	BTN	9n	73	dd				OFF=0,ON=127
	CHROMA-G	BTN	9n	74	dd				OFF=0,ON=127
	LUMINANCE	BTN	9n	75	dd				OFF=0,ON=127
	TRANS-A	BTN	Bn	4C	dd				OFF=0,ON=127
	TRANS-B	BTN	Bn	4D	dd				OFF=0,ON=127
	CROSS FADER	VR	9n	7A	dd				0-127

ビデオモニターセットアップをする

ビデオモニターの出力方法を設定します。

ビデオモニターセットアップをする

1　UTILITY(SET UP) ボタンを押し続ける
ユーティリティセットアップモードになります。

2　VIDEO MONITOR にタッチする
ビデオモニターセットアップ画面が表示されます。
電源オン時は「MASTER」が選択されます。

3　各ボタンにタッチする
画面上の各ボタンにタッチして、ビデオモニターセットアップを操作します。

4　EXIT にタッチする
ユーティリティセットアップモードを終了します。

MASTER	モニター出力にマスター出力をそのまま出します。
MIRROR OF MASTER	モニター出力にマスター出力を左右反転して出します。
MASTER&CHANNEL	モニター出力にマスター出力とチャンネル出力の両方を出します。
CHANNEL	モニター出力に全チャンネルの出力を出します。

キーボード言語セットアップをする

USB 端子にキーボードを接続すれば、テキストエディットモード (P.23) 時に、キーボードから直接文字が入力できます。接続するキーボードの種類を設定します。

キーボード言語セットアップをする

1　UTILITY(SET UP) ボタンを押し続ける
ユーティリティセットアップモードになります。

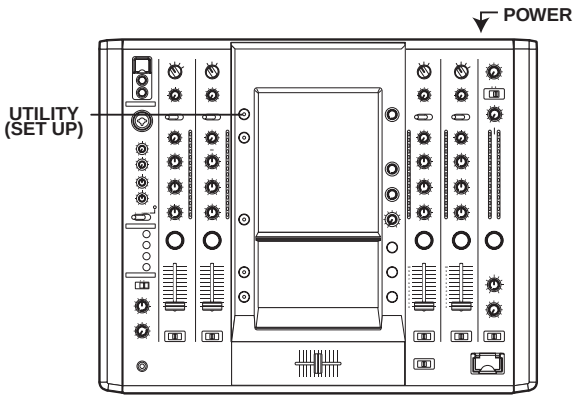
2　KEYBOARD LANGUAGE にタッチする
キーボード言語セットアップ画面が表示されます。

3　各ボタンにタッチする
画面上の各ボタンにタッチして、キーボード言語セットアップを操作し、記憶します。

4　EXIT にタッチする
ユーティリティセットアップモードを終了します。

＊上記以外のキーボードでは、打ち込んだキーとは異なる文字が入力される場合があります。

ハードウェアセットアップをする



ハードウェアセットアップの内容は電源を切っても保持されます。

ハードウェアセットアップを開始する

1 UTILITY(SET UP) ボタンを押しながらPOWER スイッチをオンにする

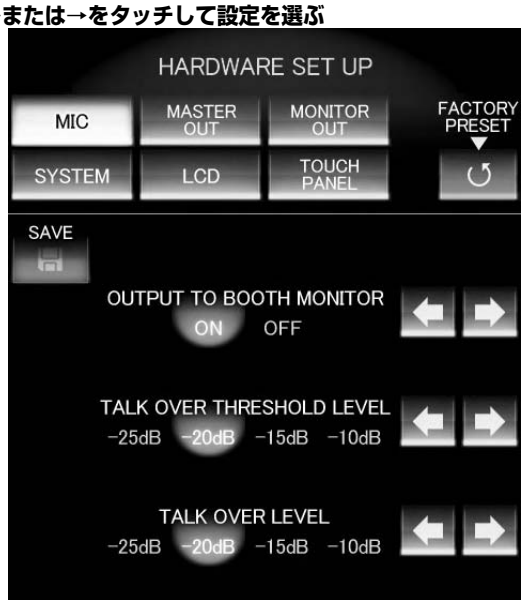
- 「PIONEER PRO DJ 」ロゴが表示されている間は、UTILITY(SET UP) ボタンから手をはなさず、ボタンを押し続けてください。
- ハードウェアセットアップ画面が表示されます。

MIC 設定

1 MIC にタッチする

MIC 設定画面が表示されます。

2 ←または→をタッチして設定を選ぶ



OUTPUT TO BOOTH MONITOR	ブースモニターにマイクの音声出力をするかしないかを設定します
TALK OVER THRESHOLD LEVEL	トークオーバーの感度を調整します。
TALK OVER LEVEL	トークオーバーのレベルを調整します。

3 SAVE をタッチして設定を保存する

SAVE にタッチしないと設定は有効になりません。

システム設定

1 SYSTEM にタッチする

SYSTEM 設定画面が表示されます。

2 ←または→をタッチして設定を選ぶ

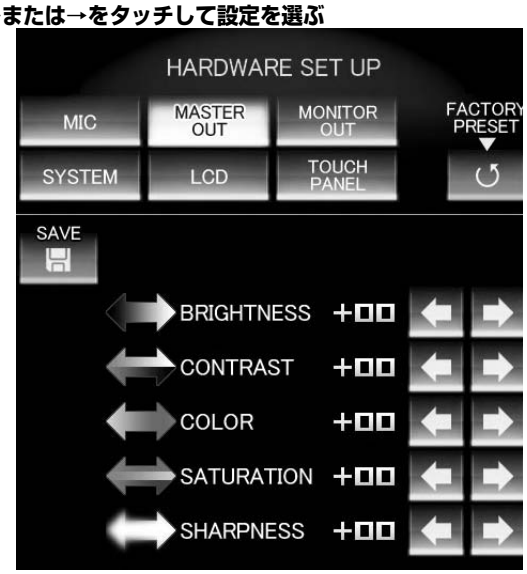
VIDEO SYSTEM	ビデオ信号方式を選びます。北米地域で使用する場合は、NTSC(7.5IRE) に設定することをお勧めします。
DIGITAL OUT MAX LEVEL	デジタルアウトの最大レベルを選びます。

3 SAVE をタッチして設定を保存する
SAVE にタッチしないと設定は有効になりません。

マスターアウト設定

1 MASTER OUT にタッチする
マスターアウト設定画面が表示されます。

2 ←または→をタッチして設定を選ぶ



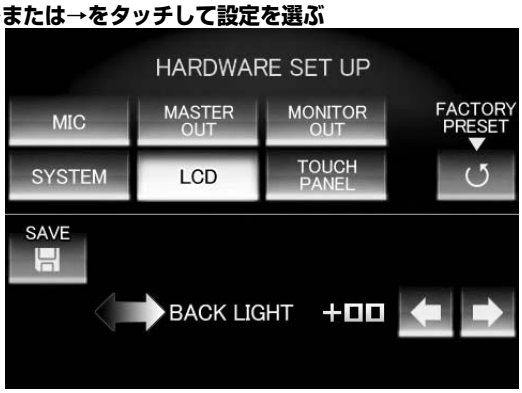
BRIGHTNESS	マスター出力モニターの輝度を調整します。
CONTRAST	マスター出力モニターのコントラストを調整します。
COLOR	マスター出力モニターの色調を調整します。 · VIDEO SYSTEM が PAL の場合は調整できません。 · コンポーネント出力は調整できません。
SATURATION	マスター出力モニターの彩度を調整します。
SHARPNESS	マスター出力モニターのシャープネスを調整します。

3 SAVE をタッチして設定を保存する
SAVE にタッチしないと設定は有効になりません。

LCD 設定

1 LCD にタッチする
LCD 設定画面が表示されます。

2 ←または→をタッチして設定を選ぶ



BACK LIGHT	LCD のバックライトを調整します。

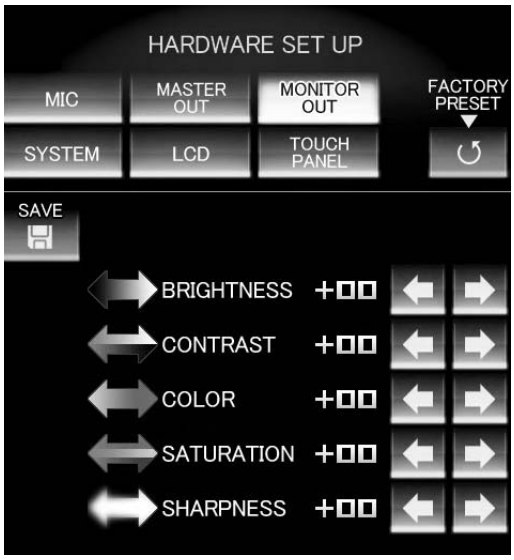
3 SAVE をタッチして設定を保存する
SAVE にタッチしないと設定は有効になりません。

モニターアウト設定

1　MONITOR OUT にタッチする

モニターアウト設定画面が表示されます。

2　←または→をタッチして設定を選ぶ



BRIGHTNESS	モニター出力の輝度を調整します。
CONTRAST	モニター出力のコントラストを調整します。
COLOR	モニター出力の色調を調整します。
SATURATION	モニター出力の彩度を調整します。
SHARPNESS	モニター出力のシャープネスを調整します。

3　SAVE をタッチして設定を保存する

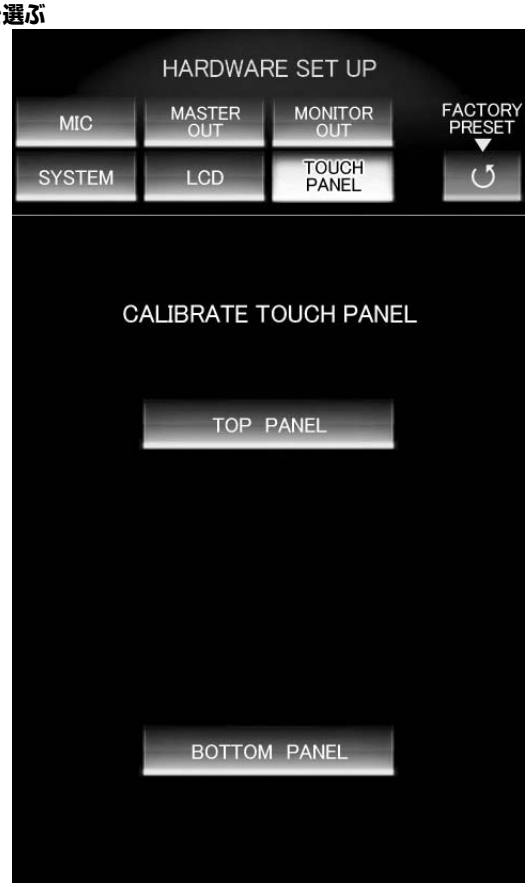
SAVE にタッチしないと設定は有効になりません。

タッチパネル設定

1　TOUCH PANEL にタッチする

タッチパネル設定画面が表示されます。

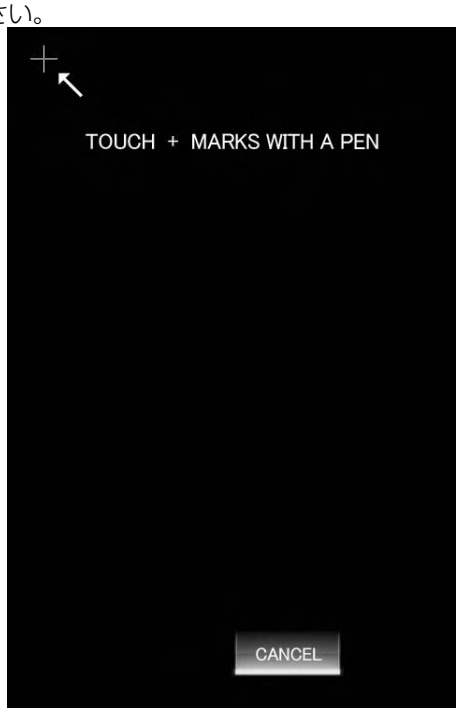
2　TOP PANEL または BOTTOM PANEL をタッチして設定を選ぶ



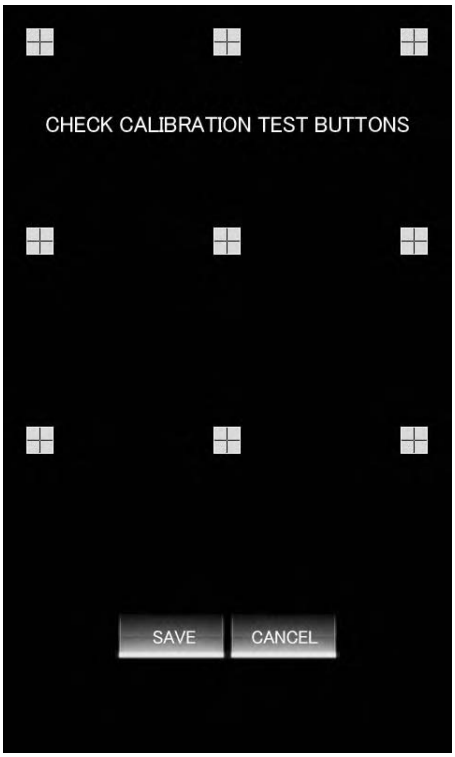
TOP PANEL	TOP パネルのキャリブレーションをします。
BOTTOM PANEL	BOTTOM パネルのキャリブレーションをします。

3　ペンなどで+マークにタッチする

・スタイラスペンなど、先の尖っていないペンを使用してください。



4　すべての+印にタッチして、+マークの色が反転することを確認する



5　SAVE をタッチして設定を保存する

SAVE にタッチしないと設定は有効になりません。

初期設定に戻す

1　FACTORY PRESET をタッチする

ファクトリープリセット画面が表示されます。

2　YES または NO をタッチして設定を選ぶ

ハードウェアセットアップを終了する

1　POWER スイッチをオフにする

故障かな？と思ったら

症 状	考えられる原因	処 置
電源が入らない。	· 電源コードがつながっていない。	· 電源コンセントへつなぐ。
音が出ない、または小さい。	· AUDIO INPUT スイッチの位置が間違っている。 · 接続コードが正しく接続されていない。または、外れている。 · 端子やプラグが汚れている。 · 後面のマスター出力アッテネータースイッチ（MASTER ATT.）が− 6dB などになっている。	· AUDIO INPUT スイッチで再生中の機器を選ぶ。 · 正しく接続する。 · 汚れを拭き取って接続する。 · 後面のマスター出力アッテネータースイッチ（MASTER ATT.）を調整する。
BOOTH 出力からマイクの音が出ない。	· 「OUTPUT TO BOOTH MONITOR 設定」（P.42）が OFF になっている。	· 「OUTPUT TO BOOTH MONITOR 設定」を ON にする。
デジタル出力されない。	· デジタル出力のサンプリング周波数（fs）が、接続機器の仕様と合っていない。	· 後面のサンプリング周波数切換スイッチを接続機器の仕様に合わせて切り換える。
音が歪む。	· マスター出力レベルが高すぎる。 · 入力レベルが高すぎる。	· マスター出力レベル調整ツマミ (MASTER LEVEL) か後面のマスター出力アッテネータースイッチ（MASTER ATT.）を調整する。 · AUDIO TRIM ツマミを調整して、入力レベルがチャンネルレベルインジケーターの 0 dB 付近になるようにする。
クロスフェードできない。	· クロスフェーダーアサインスイッチの設定（A 、THRU 、B ）が正しくない。	· クロスフェードするチャンネルのクロスフェーダーアサインスイッチを正しく設定する。
DVD/CD プレーヤーのフェーダースタートができない。	· フェーダースタートスイッチが OFF になっている。 · 後面の CONTROL 端子を DVD/CD プレーヤーと接続していない。 · 後面の CONTROL 端子だけを DVD/CD プレーヤーと接続している。	· フェーダースタートスイッチを ON にする。 · コントロールコードで本機と DVD/CD プレーヤーの CONTROL 端子を接続する。 · CONTROL 端子とアナログ入力端子の両方を接続する。
エフェクトが効かない。	· エフェクトチャンネル選択スイッチの設定が正しくない。 · エフェクトパラメーター 2 調整ツマミ (LEVEL/DEPTH) が MIN （最小）になっている。	· エフェクトをかけたいチャンネルを正しく選択する。 · エフェクトパラメーター 2 調整ツマミ (LEVEL/DEPTH) を調整する。
BPM が測定できない。 BPM の測定値がおかしい。	· 入力レベルが高すぎる。または低すぎる。 · 曲によっては BPM を測定できない場合がある。	· TRIM ツマミを調整して、入力レベルがチャンネルレベルインジケーターの 0 dB 付近になるようにする。 · 他のチャンネルも入力レベルがチャンネルレベルインジケーターの 0 dB 付近になるようにする。 · TAP ボタンをたたいて手動で BPM を設定する。
測定した BPM 値が DVD/CD の記載値と異なる。	· BPM の測定法が違うため、多少異なった値を示すことがあります。	· 処置は不要です。
MIDI シーケンサーが同期しない。	· MIDI シーケンサーのシンクモードがスレーブになっていない。 · MIDI シーケンサーが対応していない。	· MIDI シーケンサーのシンクモードをスレーブにする。 · MIDI タイミングクロックに対応していない。 · MIDI シーケンサーは同期できません。

映像が出ない、または乱れる。	· VIDEO INPUT スイッチの位置が間違っている。 · 接続コードが正しく接続されていない。または、外れている。 · 端子やプラグが汚れている。 · トリムが絞られている。 · 入力している映像入力のビデオ信号方式が、本機のハードウェアセットアップのシステム設定と合っていない。 · ＴＶ モニターのビデオ信号方式が、本機のハードウェアセットアップのシステム設定とあっていない。 · ＴＶ モニターの入力切り換えが、本機と接続した入力になっていない。 · ＴＶ モニターのコンポーネント設定が 525i(インタレース）以外の設定になっている。	· VIDEO INPUT スイッチで再生中の機器を選ぶ。 · 正しく接続する。 · 汚れを拭き取って接続する。 · トリムを調整する。 · ハードウェアセットアップのシステム設定を入出力の映像機器のビデオ信号方式に合わせる。 · ＴＶ モニターの入力切り換えを、本機と接続した入力にする。 · ＴＶ モニターのコンポーネント設定を 525i(インタレース）にする。
キーボードで押したキーが入力できない。	· USB 端子に接続したキーボードと、本機のキーボード言語セットアップの設定があっていない	· キーボード言語セットアップの設定の設定値を、USB 端子に接続したキーボードに合わせる。
タッチパネルを押しても反応しない。	· タッチパネルのキャリブレーション調整がずれている。	· ハードウェアセットアップのタッチパネル設定でタッチパネル調整を行う。

液晶画面について

· モニター画面の中に小さな黒い点や明るく光る点（輝点）が出ることがあります。これは液晶モニター特有の現象で故障ではありません。
· 寒いところでお使いになるときは、電源を入れた後、しばらく画面が暗いことがあります。時間がたつと正常な明るさに戻ります。
· モニター画面に直射日光が当たると、光が反射し映像が見づらくなりますので、直射日光をさえぎってください。

小型蛍光管について

液晶画面を光らせるために、モニター内部に小型蛍光管を使用しています。

· 蛍光管は約１万時間お使いになると寿命になります。（寒いところでお使いになると、寿命が短くなることがあります。）
· 蛍光管が寿命になると、画面が暗くなったり、映像が映らなくなったりします。このときは、修理を依頼してください。

保証とアフターサービス

保証書（別に添付してあります）について

保証書は、必ず「取扱店名・購入日」などの記入を確かめ取扱店から受け取っていただき、内容をよくお読みのうえ、大切に保管してください。

保証期間と保証内容について

- 保証期間について
  保証期間は、取扱説明書の注意に従った使用で、ご購入日より 1 年間です。
- 次のような場合には保証期間中および保証期間経過後にかかわらず、性能、動作の保証をいたしません。また、故障した場合の修理についてもお受けいたしかねます。
  本機を改造して使用した場合、不正使用や使用上の誤りの場合または他社製品や純正以外の付属品と組み合わせて使用したときに、動作異常などの原因が本機以外にあった場合。
- 故障、故障の修理その他にともなう営業上の機会損失（逸失利益）は保証期間中および保証期間経過後にかかわらず補償いたしかねますのでご了承ください。

補修用性能部品の保有期間

当社はこの製品の補修用性能部品を製造打切後 8 年間保有しています。

修理を依頼されるとき

本書の「故障かな？と思ったら」をお読みいただき、故障かどうかご確認ください。それでも正常に動作しないときには、必ず電源プラグを抜いてから、次の要領で修理を依頼してください。

● 保証期間中は

万一、故障が生じたときは、保証書に記載されている当社無料修理規定に基づき修理いたします。お求めの販売店またはパイオニア修理受付センター（裏表紙参照）にご相談ください。保証書の規定に従って修理いたします。

連絡していただきたい内容

- ご住所 ・お名前 ・お電話番号
- 製品名：SOUND & VISION ミキサー
- 型番：SVM-1000
- お買い上げ日
- 故障または異常の内容（できるだけ詳しく）
- 訪問ご希望日
- 訪問先までの道順と目標（建物、公園など）

● 保証期間が過ぎているときは

お求めの販売店またはパイオニア修理受付センターにご相談ください。修理すれば使用できる製品については、ご希望により有料で修理いたします。

仕様

1. 一般

電源 . . . . . AC 100 V、50 Hz/60 Hz
消費電力 . . . . . 54 W
動作温度 . . . . . ＋5 ℃～＋ 35 ℃
動作湿度 . . . . . 5 %～85 %（結露無きこと）
質量 . . . . . 12.7 kg
最大外形寸法 . . . . . .
. 500 mm（幅）× 202.4 mm（高さ）× 420.6 mm（奥行き）

2. オーディオ部

サンプリングレート . . . . . 96 kHz
A/D、D/A コンバーター . . . . . 24 bits
周波数特性
DVD/LINE . . . . . 20 Hz ～ 20 kHz
MIC . . . . . 20 Hz ～ 20 kHz
PHONO . . . . . 20 Hz～20 kHz(RIAA)
SN 比（定格出力時）
DVD/LINE . . . . . 105 dB
PHONO . . . . . 96 dB
MIC . . . . . 89 dB
歪率 (LINE − MASTER1) . . . . . 0.005 %
基準入力レベル／入力インピーダンス
PHONO . . . . . − 52 dBu /47 kΩ
MIC 1、MIC 2 . . . . . − 52 dBu /9 kΩ
DVD/LINE . . . . . − 12 dBu /22 kΩ
基準出力レベル／負荷インピーダンス／出力インピーダンス
MASTER1 . . . . . ＋ 8 dBu /10 kΩ /10 Ω 以下
MASTER2 . . . . . ＋ 2 dBu /10 kΩ /1 kΩ 以下
REC OUT . . . . . − 8 dBu /10 kΩ /1 kΩ 以下
BOOTH MONITOR . . . . . ＋ 8 dBu /600 Ω /600 Ω 以下
PHONES . . . . . ＋ 7.5 dBu /32 Ω /22 Ω 以下
定格出力レベル／負荷インピーダンス
MASTER1 . . . . . ＋ 26 dBu /10 kΩ
MASTER2 . . . . . ＋ 20 dBu /10 kΩ
クロストーク（DVD/LINE） . . . . . 89 dB
チャンネルイコライザー特性
HI . . . . . − 26 dB ～＋ 6 dB (13 kHz)
MID . . . . . − 26 dB ～＋ 6 dB (1 kHz)
LOW . . . . . − 26 dB ～＋ 6 dB (70 Hz)
マイクイコライザー特性
HI . . . . . − 12 dB ～＋ 12 dB (10 kHz)
LOW . . . . . − 12 dB ～＋ 12 dB (100 Hz)

3. ビデオ部

入力信号 . . . . . NTSC/PAL（選択可能）
サンプリングレート
. . . . . 13.5 MHz　8 ビット　ITU-R BT.656　YCrCb 4:2:2
入力端子（感度 / インピーダンス）
コンポジット 1Vp-p/75Ω
S（輝度） 1Vp-p/75Ω
S（色） 0.286Vp-p/75Ω
ビデオ出力端子（レベル / インピーダンス）
コンポジット 1Vp-p/75Ω
S（輝度） 1Vp-p/75Ω
S（色） 0.286Vp-p/75Ω
コンポーネント　Y 1Vp-p/75Ω
コンポーネント　Cb/Cr 0.7Vp-p/75Ω

4. 入出力端子

オーディオ部

PHONO 入力端子
RCA ピンジャック 2
DVD/LINE 入力端子
RCA ピンジャック 2
DVD 入力端子
RCA ピンジャック 2
LINE 入力端子
RCA ピンジャック 2
MIC 入力端子
XLR コネクター / フォーンジャック（φ6.3 mm） 1
フォーンジャック（φ6.3 mm） 1
DIGITAL 同軸入力端子
RCA ピンジャック 2
MASTER 出力端子
XLR コネクター 1
RCA ピンジャック 1
BOOTH 出力端子
フォーンジャック（φ6.3 mm） 1
REC 出力端子
RCA ピンジャック 1
DIGITAL 同軸出力端子
RCA ピンジャック 1
PHONES 出力端子
ステレオフォーンジャック（φ6.3 mm） 1

ビデオ部

DVD 入力端子
コンポジット入力、RCA ピンジャック 4
VIDEO 入力端子
コンポジット入力、RCA ピンジャック 4
VIDEO 入力端子（VIDEO EX）
コンポジット入力、RCA ピンジャック 2
S-VIDEO 入力端子
S ビデオ入力、S 端子 4
MASTER 出力端子
コンポーネント出力、BNC 端子 1
コンポジット出力、BNC 端子 1
RCA ピンジャック 1
S ビデオ出力、S 端子 1
MONITOR 出力端子
コンポジット出力、RCA ピンジャック 1
S ビデオ出力、S 端子 1

その他

MIDI OUT 端子
5P DIN 1
USB 1
CONTROL 端子
ミニフォーンジャック（φ3.5 mm） 4

5. 付属品

電源コード 1
保証書 1
取扱説明書 1

上記の仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

ご相談窓口・修理窓口のご案内

パイオニア製品の修理・お取り扱い（取り付け・組み合わせなど）については、お買い求めの販売店様へお問い合わせください。
なお、修理を依頼される場合は、取扱説明書の「故障かな？と思ったら」を一度ご覧になり、故障かどうかご確認ください。それでも正常に動作しない場合は、①型名　②ご購入日　③故障症状を具体的に、ご連絡ください。

＜下記窓口へお問い合わせの時のご注意＞
市外局番「0120」で始まる フリーダイヤルは、PHS、携帯電話などからは、ご使用になれません。また、【一般電話】は、携帯電話・PHSなどからご利用可能ですが、通話料がかかります。

商品のご購入や取り扱いについてのご相談窓口

■ **テクニカルサポートセンター**（フリーダイヤル）
受付　月曜～金曜　10：00 ～ 18：00、土曜・日曜・祝日　10：00 ～ 12：00、13：00 ～ 17：00　（弊社休業日は除く）

▽ DJ機器のご相談窓口　電話（フリーダイヤル）　**0120-545-676**
ファックス　**03-3763-9503**

▽ インターネットホームページ　*http://pioneer.jp/support/*
※ 商品についてよくあるお問い合わせ・メールマガジン登録のご案内・お客様登録など

部品のご購入についてのご相談窓口

部品（付属品、リモコン、取扱説明書など）のご購入については、部品受注センターへお問い合わせください。

■ **部品受注センター**
受付　月曜～金曜　9：30 ～ 18：00、土曜・日曜・祝日　9：30 ～ 12：00、13：00 ～ 18：00　（弊社休業日は除く）

電話（フリーダイヤル）　**0120-5-81095**
一般電話　**0538-43-1161**
ファックス（フリーダイヤル）　**0120-5-81096**

修理についてのご相談窓口

お買い求めの販売店に修理の依頼ができない場合は、修理受付センターへ（沖縄県の方は、沖縄サービスステーションへ）

■ **修理受付センター**（沖縄県を除く全国）
受付　月曜～金曜　9：30 ～ 19：00、土曜・日曜・祝日　9：30 ～ 12：00、13：00 ～ 18：00　（弊社休業日は除く）

電話（フリーダイヤル）　**0120-5-81028**（ゴー バイオ ニア）
一般電話　**03-5496-2023**
ファックス（フリーダイヤル）　**0120-5-81029**

▽ インターネットホームページ　*http://pioneer.jp/support/repair.html*
※ インターネットによる修理受付対象品は、家庭用オーディオ／ビジュアル商品に限ります。

■ **沖縄サービスステーション**（沖縄県のみ）
受付　月曜～金曜　9：30 ～ 18：00（土曜・日曜・祝日・弊社休業日は除く）

一般電話　**098-879-1910**
ファックス　**098-879-1352**

愛情点検

長年ご使用のAV機器の点検を!

このような症状はありませんか	ご使用中止
・電源コードや電源プラグが異常に熱くなる。 ・電源コードにさけめやひび割れがある。 ・電源が入ったり切れたりする。 ・本体から異常な音、熱、臭いがする。	故障や事故防止のため、すぐに電源を切り、電源プラグをコンセントから抜き、必ず販売店にご相談ください。

K026_A_Ja

© 2007 パイオニア株式会社　禁無断転載

パイオニア株式会社　〒153-8654 東京都目黒区目黒1丁目4番1号